闘うパソコンゲームマガジン

昭和62年1月1日発行（毎月1回1日発行）第5巻 第1号 通巻第25号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可

コンプティーク

1987 1月号 VOL25

超特大号

超増ページふろく付定価 490yen

極秘資料

超付録36P

ザナドゥシナリオII

裏マニュアル

新連載ファンタジーコミック

「ロマンシア」

新年特別企画

必勝法10本!

ディーヴァ/エリュシオン/覇邪の封印/ロマンシア/イシターほか

熱血! 感動! 28社の超新作スクープ

お年玉プレゼント付

全国縦断

ソフトハウス

マラソン28社

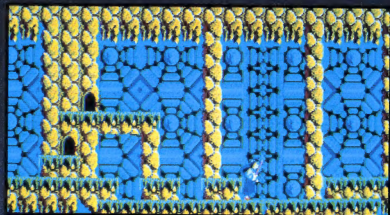
●アクション・ゲームはテレネット●

夢幻戦士 The Fantasm Soldier

ヴァリス

AV時代の幕開け。

すぐれた音響(AUDIO)と映像(VISUAL)がゲームをもっとおもしろくする。
今、日本テレネットはAV宣言。

初めての体験、ニュー・ビッグ・アクション。

フルグラフィック・アニメーション!

優子はごくありふれた、
普通の女子高生。
ところがある日、ヴァニティの
「幻想王女ヴァリア」によって
"ヴァリスの戦士"として
選ばれてから、運命が一変した。
ヴェカンティの「夢幻王ログレス」と
その手下「ヴォーグ」達が、
次元を超えて
襲ってきたのだ。
なぜ、ありふれた女の子が戦士として選ばれたのか。
5つの"ファンタズム・ジュエリー"とは? 4人の魔王とは?
答えを求めて、戦いが始まる。

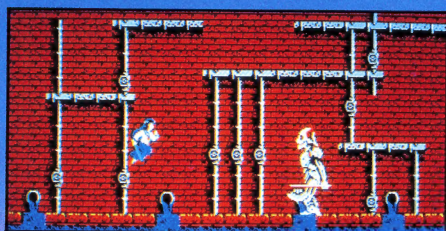
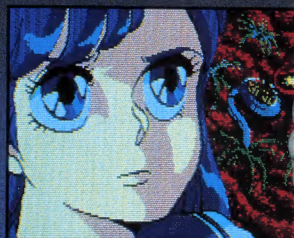
夢幻戦士ヴァリス
(主人公——優子)

ビッグ・キャラクター!

広大なマップ!

新発売!!

- PC-8801mkIISR/FR/MR/TR ─┐
- X1/X1C/X1ターボシリーズ ─┘ ¥7,800(ディスク2枚組)
- MSX メガROM ——— ¥6,800
- FM77AV 12月発売予定 ——— ¥7,800(ディスク2枚組)
- PC-9801シリーズ 12月緊急発売

お詫び:FM7シリーズの発売機種が、都合によりFM77AV専用となりました。
もうしわけありません。

※画面は、PC-8801mkIISR、X1仕様です

たかし名人(タッチャン)登場!

テレネット・ファンの皆さん、元気かな? 僕がテレネットの顔"営業のタッチャン"です。いつもはお店を回っているので、見かけた人は声をかけてね。
また、今月から、フェア等で僕とテレネットのゲームを勝負して勝った人に記念品をあげちゃうヨ。
来月からはヴァリスのワンポイント・アドバイスをやるからね。ヨロシク、ヨロシク。

※仕様は改良のため、予告なく変更することがあります。
MSXは、アスキーの商標です。 マークのメガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

株式会社日本テレネット

※お求めは、お近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、送料200円を加算して、現金書留で直接当社にお申し込みください。

〒162 東京都新宿区下宮比町8番地 グランドメゾン飯田橋209号
TEL 03(268)1159

資料請求券
コンプティーク
1月号

コンプティーク CONTENTS もくじ

1987 1 JAN Vol.25 発行/角川書店 1月号

COVER
AD/高木和雄
フォト/岩瀬陽一
スタイリング/高橋陽子
ヘア・メイク/池本達美（N.Y.プロジェクト）
モデル/佐野量子
イラスト/HOT-DOG
▶毎月、編集長の隠れサトウが楽しみにしている、表紙の撮影。今回は特に編集長お気に入りの佐野量子ちゃんということで、いつも以上にはしゃぎまくって、記念撮影までしてしまったのだ。が、編集長の目は正しい。量子ちゃんは、相当かわいかったゾ。彼女のデータは203ページを見てね。

P.49

P.68

P.54

P.70

P.58

P.60

P.69

P.24

巻末
P.86
P.117
P.123
P.201

今月のカレンダー
●森恵ちゃんピンナップ
撮影／小林ばく
ヘア、メイク&スタイリング／藤野笛羽(Voice)
衣裳協力／ACT-1
●モンスター・カレンダー『ドラゴン』
イラスト／佐竹美保
P.169

コンプティーク1月号についての問い合わせは、
休日を除く月、水、金曜日の午後4〜6時の間
03(359)9900
で受け付けています。なお、この雑誌の記事や内容について以外のお問い合わせは御遠慮ください。もちろんトップシークレットテレフォン同様、まちがい電話厳禁。ゆっくり正確にダイヤルしてね。

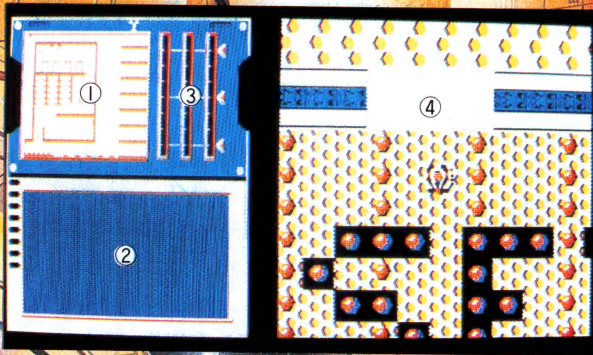
LYRANE

ライレーン

さすがB.P.S.！と言われる様なアクションゲームです！

B.P.S.初のハイパーリアルタイムアクションゲームの登場です！ライレーンとは宇宙に浮かぶ巨大なステーションのこと。君はスペースシップを操つり、狂ってしまったライレーンのコントロールシステムを補正しなくてはならない。しかし簡単にそこへたどり着けないのが世の常、ゲームの常。驚異の全48方向フルカラースクロール上を自由に動き回れるのだが、それゆえに慎重な操作が要求され、例えばスペースシップはブレーキをかけてもすぐ停止せずスリップする。まかりまちがえればステーションの壁に激突してしまう。さあ様々なステーションフロアをクリアして狂ったシステムを補正してくれ。

これが驚異の全48方向フルカラースクロール

①
③
④
②

①**フロアマップ**各フロアマップを表示。自分の位置もレーダーで表示。
②**メッセージボード**ヒントになる様なメッセージが表示される。
③**エネルギーゲージ**各エネルギーが表示。なくなればゲームオーバー！
④**スクロール画面**驚異全48方向フルカラーで、どこへでもスクロール！

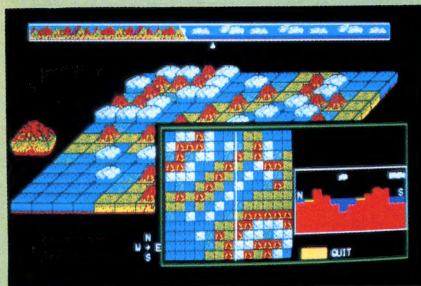
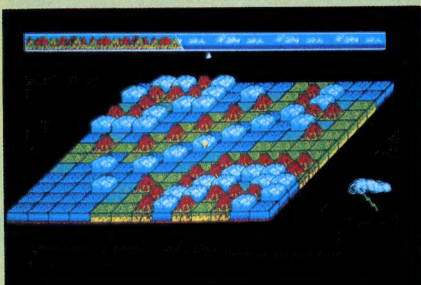
PC-8801mkIISR/FR/MR・FM-7/77 5"2D・3.5"2D(ディスク2枚組)¥7,800

BPS
㈲ビー・ピー・エス
〒222 横浜市港北区篠原東3-1-9 ☎(045)421-7421
SST

ATLAS

—アトラス—

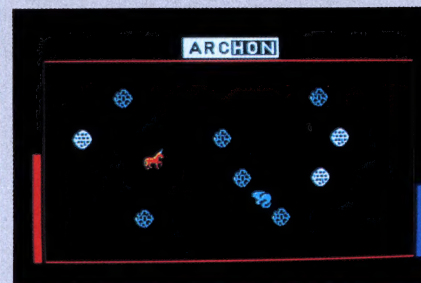
12月号広告で¥6,800と掲載しましたが、¥7,800に変更しましたので、ここにおわび申し上げます。

天地創造を地で行くエキサイティングゲームです。

PC-9801シリーズ ¥7,800

NEWタイプの思考型パズルゲーム！美しいグラフィックと共に展開されるエキサイティングな天地創造。画面中央に表われる、大地を意味する3Dボード上で雲、山に分かれて勝負する。まずアトラスには対コンピュータでプレイするパズルとそのパズルを何面かクリアして要領がつかめたあと2人でプレイする陣地とりゲームの2つに分かれている。パズルはあるポイントに駒を置くことによって対コンピュータより多くの陣地をとることでクリアでき、そのレベルは序々に高くなって行く。山を置くと回りに平野が又、雲を置くとその回りに海ができる。それがそれぞれの陣地となり、駒をどう置くと陣地が増えて行くのかを早く理解した者が、アトラスでの勝者となれるのだ。

ARCHON

—アーコン—

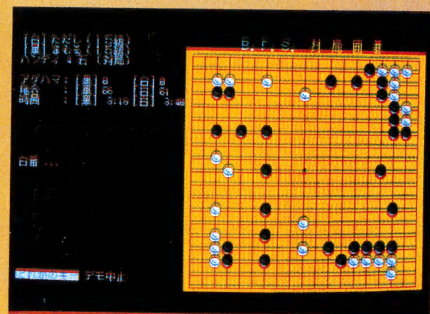
プレイすればする程、エキサイティングになれる！

PC-88/MZ2500/X1/FM-7/77 ¥7,800

ゲームのタイプには色々あって、見た目が楽しそうだけどすぐアキちゃうもの、見た目は地味なんだけど遊んでみるとケッコウ長い間楽しめるもの。アーコンはもちろん後者のタイプのゲーム！アメリカのエレクトロニックアーツ社が大ヒットさせたゲームを、B.P.S.のスタッフは何回も何ヵ月もかけてプレイしてみて、これはイケる！こんなゲームを日本のゲーマー達にもプレイさせてあげたいと思ってアーコンを移殖しました。とにかく1度プレイしてみて下さい。やればやる程エキサイティングしますョ。お推めは2人でのプレイ。今後、色々な機種に移殖予定です！皆んなアーコンで熱くなろうぜ！

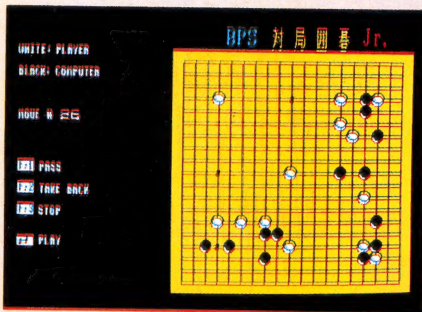
●通信販売の御案内
商品の通信販売を御希望の方は、品名・機種名・住所氏名・電話番号を明記の上、現金書留でお申込下さい。

●ユーザーサポートの御案内
ヒント等のお電話は午後2時～5時迄にお願いします。

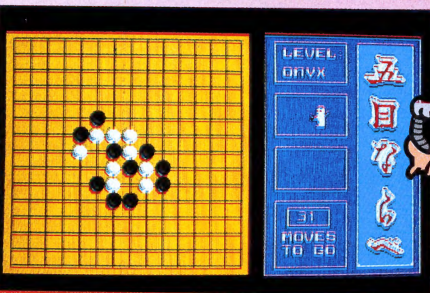
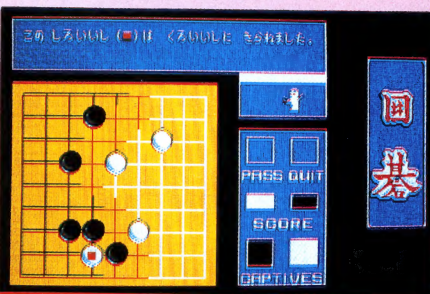
対局囲碁2

常に一歩リードする、対局ソフトをお試しあれ。
PC-9801シリーズ¥14,800

昨年末発表したパソコン初の囲碁。早くもト、対局囲碁。早くもシリーズ第2弾、対局囲碁2の登場です。今回ももちろん十九・十三・九路盤の選択ができる他、前回同様の数多いメニューがそのまま、さらにマウスも使える様になりました。棋力アップの方も前回は10~15級で初心者に楽しんでいただけるものを、中級クラス向きに致しました。今後も棋力アップとともにシリーズ第3、4と続けて行くつもりです。上級者からの強い要望で初段クラスのソフトをという声が多いのですが、現状のハードの限界等の問題もあってかなり時間がかかる予定です。

対局囲碁Jr

8ビット初の十九路盤対局ソフトとは驚異です。
PC-8801シリーズ¥7,800

ユーザー待望の8ビットクラスのパソコンでは初の対局できる囲碁ソフトの登場です！現在のハードの力から言って、棋力の方はまだ初心者用のものですが、なんと言っても正式な十九路盤対局がこの価格で、8ビットマシンで楽しめるということが画期的なものです。ぜひともお推めしたいのは、お子様とお父様でパソコンを通じて、この対局囲碁Jr. をお使いになり、囲碁というものをコミュニケーションの場として広めて頂ければと思っております。他に囲碁クラブや学校等の、囲碁をお教えしている場で必ず役立つソフトだと自信をもってお推めいたします。

碁遊技

ごゆうぎPC-8801シリーズ ¥6,800
この価格で、九路盤対局と五目ならべが楽しめる！

B.P.S.の囲碁シリーズの中でも、対局できる囲碁はもちろん、五目ならべもできるソフトの登場です。これは名前のとおり碁を遊びながら碁の色々なルール等を自然におぼえてしまうソフトです。囲碁がわからなくても、この碁遊技があれば碁を楽しく覚えられる初心者の為の囲碁ソフトです。又、囲碁の他に五目ならべも楽しめます。この五目ならべはB.P.S.でも初めての作品ですが、囲碁同様お客様にはかなり楽しんでもらえるものだと自負しております。コンピュータが打ってくるスピードが早い為に、慣れるまでは、かなりやられてしまうはずですよ！がんばって下さい。

BPS (有)ビー・ピー・エス
〒222 横浜市港北区篠原東3-1-9 ☎(045)421-7421
SST

ロールプレイング
12月13日、

ラミア

1999年7月X日。東京。
歴史が狂った。

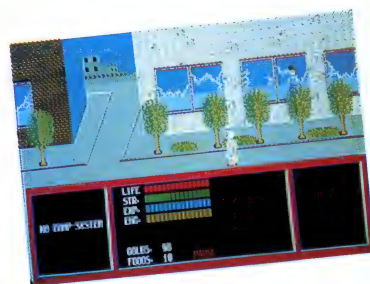
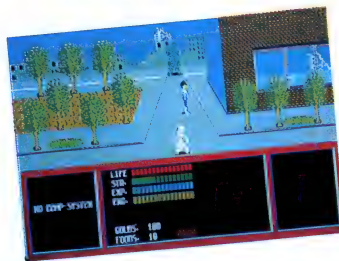
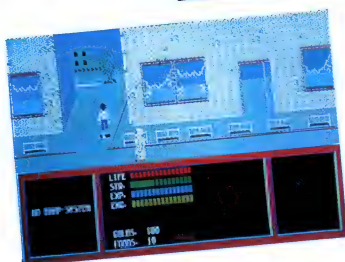
ゲームの歴史が変わる。
「ラミア」新登場。

·1999

「ラミア」は、東京を舞台にした超近未来ロールプレイングゲームだ。1999年(ほんの13年後だよ)、東京は突如現われたUFOに攻撃され、池袋のサンシャインビルや新宿副都心などを残し、廃墟と化した。そこへ登場するのが、サイキックパワーを研究する青年ジョー。彼は、各地のレジスタンスの力を借り、宇宙人との戦いを決意するが……。この先の展開は、もちろんゲームをするキミたちのもの。パワーを蓄え宇宙人と戦うも、情報不足で倒れるも、キミたちの力に掛かっている。

少しだけ、教えよう。「ラミア」面白ポイント

1. アニメ製作の時に使われるセル画方式をコンピュータに応用。人物の動き、街や建物の立体感など、画面のリアルさは日本一だ。
2. ロールプレイングゲームではおなじみの生命力、経験値、攻撃力はもちろん、脳のパワーを表わすサイコ数値など、情報力も抜群。
3. ジョーは僕らとおなじ人間。お金がなくては生きていけない。食べなければ飢える。
4. 防具は使いすぎると壊れる。
5. キミの知っている新宿、池袋、銀座などが舞台だ。
6. 宇宙人だけでも約100匹。登場人物は数えきれないほど。

PC-8801mkII SR/MR/FR/TR
ディスク版2枚組7,800円

ラミア・1999キャンペーン

テーマは「1999」。

この数字からのヒラメキを作文にしてくれ。

たとえば、1999年の僕、1999歩の旅、1999円で買えるものなど。「1999」をテーマにすれば、どんな内容でもオーケー。期待して待ってるよ。

形式　400字詰原稿用紙2枚程度
締切　昭和62年1月31日(消印有効)
賞品　最優秀作〈1名〉レーザーディスク
　　　優秀作〈2名〉カメラ(α5000)
　　　佳作〈3名〉CD(コンパクトディスク)プレイヤー
　　　その他、応募者の中から100名様にハドソンオリジナルグッズをプレゼント。
送付先　〒162 東京都新宿区市谷田町3-1-1 ハドソンビル　企画部1999係まで
審査員　工藤裕司・大里幸夫　その他

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18 ハドソンビル ☎011-841-4622
東京/〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1-1 ハドソンビル ☎03-260-4622
大阪/〒556 大阪市浪速区下寺2丁目3-2 ☎06-644-4622
営業所/東北・名古屋・広島・福岡・アメリカ・西ドイツ

愛はリーインカーネイション

角川映画超大作

12月20日(土)より全国東宝洋画系ロードショー

配給■東宝 DOLBY STEREO

時空の旅人

Time Stranger

製作■角川春樹
監督■真崎 守
キャラクター・デザイン■萩尾望都
脚本■大和屋 竺 真崎 守 竹内啓雄
製作スタジオ■プロジェクトチーム アルゴス・マッドハウス
角川春樹事務所作品

主題歌「時空の旅人」
唄●竹内まりや（角川レコード／ムーンレコード）

ファミコンソフト
コトブキシステムより発売決定！

信長は果して本能寺で死んだのか!?
歴史はふたつ、
愛はひとつ。

©角川春樹事務所

火の鳥

HINO TORI

MSXII・ファミコンソフト
コナミより発売決定！

主題歌「火の鳥」
唄●渡辺典子（角川レコード／CBS・ソニー）

角川春樹事務所・東北新社■提携作品
企画協力■手塚プロダクション
製作スタジオ■プロジェクトチーム アルゴス・マッドハウス
監督■りんたろう
製作■角川春樹

永遠の生命、
いま黄金の翼が地球へ降り立つ。

©角川春樹事務所・東北新社

前売券絶賛発売中！

前売券、お買い上げの方に、もれなく手塚治虫、萩尾望都オリジナル・ポスターをどちらか1枚プレゼントします。

「火の鳥」カレンダー 好評発売中!!

ビデオ同時発売!!

ビデオ「時空の旅人」
先着10,000名様限定!! オリジナルテレホンカード付
カラー・91分 Hi-Fi・ステレオ
ビスタサイズ（VHS・ベータII）
一四、八〇〇円

ビデオ「火の鳥〈鳳凰編〉」
先着10,000名様限定!! オリジナルテレホンカード付
ビスタサイズ（VHS・ベータII）
カラー・60分（予定）Hi-Fi・ステレオ
一〇、八〇〇円

原作■手塚治虫
単行本①〜⑩各980円
文庫本／山崎晴哉（ノベライゼーション）460円

原作■眉村 卓
文庫本（前・後）各380円
（中）340円

カドカワゴールドフェア

詳細はカドカワゴールドフェアの文庫、単行本、差し込みチラシ及び店頭ポスターをご覧ください。

火の鳥ゴールドメダル〈純金〉1,000名様にプレゼント!!

角川書店

〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03(238)8521(営) 振替東京3-195208

新世代アドベンチャー・ゲーム

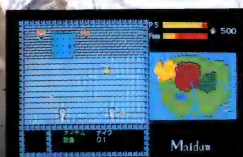
メイドゥム 君の冒険心が、伝説の扉を開く。

maidum メイドゥム

冒険にコトバ探しは似合わない。主人公と一体化するリアルタイムのメイドゥム。初の人工知能によるアドベンチャー・ゲーム、登場!!

幻のピラミッド伝説に挑んだ考古学者グレコ・ローマン。彼は嵐に遭い、とある島へと流れ着く。しかしそこは盗賊やゾンビが襲い来る島だった。さあ、ローマンになり代りあらゆる敵を打ち倒し、秘宝の謎を解き明かせ!!

赤丸急上昇中のヒット・ゲーム

PC-8801/mkII/SR/FR/MR ●FM音源対応
X1シリーズ
(要2FD、漢ROM)5"2D・2枚組 ¥[illegible]

おわび
「メイドゥム」X1用パッケージにFM音源対応とありましたが、X1シリーズでは対応いたしません。深くおわびいたします。

NCS 日本コンピューターシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル
メイドゥムお問い合わせ TEL03(486)6311 SPJ担当田中まで

世界ヤルホド SO MUCH

人気爆発

君の画面に彼女が生まれたままの姿で登場。でも残念(?)なことに6つの部分は隠されている。これを取るためには彼女が出す問題に答えなくてはいけない。見事20問中6問正解すればラブ・アフェア。2人はいい関係になるというわけだ。女の子は5+α名。彼女たちが君を待ってるぞ。

PC-8801/mkII/SR/FR/MR
X1シリーズ
5"2D ¥6,200(要・漢ROM)

頼んでからが待ち遠しい通信販売も利用できるぞ!!
郵送の場合は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留でお申し込みください(送料無料)。なお、お急ぎの方は速達代金300円を同封してください。

答えるごとに、アブナイ関係。

(例)「タッチ」のヒロイン南ちゃんがしているスポーツは?
①バレエ ②新体操 ③テニス

企画制作 Peacock ピーコック
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル
ピーコック担当まで ☎03(486)6311

A new type real time role-playing game by Falcom

XANADU

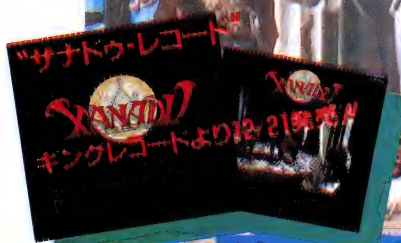
FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME

DRAGON SLAYER II

ザナドゥ シナリオII

"ザナドゥ・レコード"

XANADU

キングレコードより12/21発売!!

6インチシングル　¥700
12インチシングル¥1,200
演奏:アンセム

ザナドゥ・ステッカー

ショップガイド付マニュアル

シナリオIIオリジナル・カラーエンベロープ

これがシナリオIIの中味だ!

オリジナル・ザナドゥケース

好評発売中! ※通販(〒200円)

機　種	メディア	価　格
PC-8801/mkII専用	5"2D	¥5,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5"2D	¥5,800
X1 C/F/turbo	5"2D	¥5,800
PC-9801F/VF	5"2DD	¥5,800
PC-9801M/VM	5"2HD	¥5,800
PC-9801U2	3.5"2DD	¥5,800
FM-7	5"2D	¥5,800
FM-77/AV	3.5"2D	¥5,800

▶注意
- シナリオIIはザナドゥがなければプレイできません。
- シナリオIIはシナリオIが終了していない方でもプレイできます。
- シナリオIIはシナリオIとかならず同一のメディアをご購入ください。

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19カトービル
TEL.0425(27)6501(代)

※通信販売ご希望の方は品名・機種名・住所・氏名・電話番号・シナリオIの登録Noを明記の上6,000円(送料共)を現金書留で日本ファルコム コンプティーク係までお申込み下さい。

ありがとう。おかげさまで大好評。

Romancia

ロマンシア

Dragon Slayer™

Dragon Slayer J.R.

Romancia ロマンシア

MSX・MSX2も新発売

1メガROM MEGA ROM

定価5,800円

好評発売中

対応機種	メディア	価格
XIC/F/Turbo	5インチ2D	￥6,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	￥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	￥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	￥6,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	￥6,800

通販(〒200円)

▶通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・コンプティーク係までお申込みください。

ファルコムのスタッフになれるチャンス!

- プログラマー(マシン語でプログラムが組める人)
- 音楽担当(作曲、編曲ができ、FM音源用データが作れる人)

SST

Falcom

日本ファルコム株式会社

〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル

TEL.0425(27)6501(代)

愛はリーインカーネイション

12月20日(土)より全国東宝洋画系ロードショー

角川ビデオ同時発売!!

特典 購入者に抽選で純金 火の鳥ゴールドメダル(24K 10分の1オンス)が当たる応募券各10枚付き
オリジナルテレホンカード付き〈先着10,000名様限定〉

時空(とき)の旅人
Time Stranger

信長は果して
本能寺で
死んだのか!?
歴史はふたつ、
愛はひとつ――

製作■角川春樹
原作■眉村 卓
(角川文庫版)
監督■真崎 守
カラー約90分
ビスタサイズ
Hi-Fiステレオ
¥14,800
©角川春樹事務所

火の鳥
HINO TORI
鳳凰編

永遠の生命、
いま黄金の翼が
地球へ降り立つ。

製作■角川春樹
原作■手塚治虫
(角川書店刊)
監督■りんたろう
カラー約60分
ビスタサイズ
Hi-Fiステレオ
¥10,800
©角川春樹事務所
東北新社

申込み方法

■支払方法はⒶ、Ⓑ、Ⓒ、いずれかをお選びください。■VHS、BetaIIの別を、かならず記入してください。■代金は、商品到着後7日以内に振り込んでください。■不良品は当社が責任をもって、送料無料で交換します。商品到着後7日以内にご連絡ください。■支払方法B、Cをご希望の方は、前回金振り込み後、1ヵ月以内に次回金を振り込んでください。Ⓑ払いにおいて振り込みが5ヵ月以上延滞した場合、分割定価が適用されます ■18歳未満の方は、保護者の署名(自筆)と捺印が必要です ■お勤めの方は、勤務先名・部署・住所・電話番号を、学生の方は、大学名・学籍番号・実家住所および電話番号を記入してください ■キャンセルは、商品到着後7日以内、返品送料は自己負担となります。シーリング・パッケージを開封した商品は試写されたものとして扱いますので、ご注意ください

現品先送り
送料当社負担

● ¥10,800の支払方法
Ⓐ一括払い
Ⓑ3回払い／1～3回3,600円

● ¥14,800の支払方法
Ⓐ一括払い
Ⓑ3回払い／初回5,800円・2～3回4,500円
Ⓒ5回払い／初回3,300円・2～5回3,000円
(分割定価¥15,300)

折り込みのハガキにご記入の上、お申込みください。
お急ぎの方は電話でどうぞ!
☎03-234-5441～3

バラエティ・ブック・クラブ
東京都千代田区富士見町1-12-14富士見ビル3F
☎03(234)5441～3 振替口座東京8-79360 〒102

TAKERU

TAKERU

パソコンソフト自販機

ソフトベンダー武尊

で会おう!

知らなきゃ損! タケルソフト5本でソフトもう1本プレゼント!!

大ニュース!今、タケルソフトを5本買って、パッケージ内のクーポン券を送ると、なんと!君の好きなソフトが一本もらえちゃうんだ。こんなチャンス見逃がす手はないネ。また、ユーザーズクラブ「TAKERU」では、会員を大募集中!「TAKERU」なら、君のパソコンライフは120%楽しくなること間違いなしだ。

●TAKERUキャンペーン・ワッショイプレゼント!

仲間うちの話題をさらう、おもしろグッズが大集合!!

●期　間:昭和61年12月1日～昭和62年1月20日

●対　象:ソフトベンダー武尊にてソフトを購入された方。

●応募方法:アンケートハガキに回答の上、"TAKERU"希望と明記して返送して下さい。

●A賞

●B賞

●TAKERU賞

●C賞

●賞品

賞	賞品	人数	賞	賞品	人数
TAKERU賞	Lコンポラジオ クロックライト	10名様	C　賞	バズーカマーカー	100名様
A　賞	ボイスメッセージ おしゃべりコメット	30名様	D　賞	TAKERU オリジナルグッズ	100名様
B　賞	パレッタ・コム	50名様			

※抽選は10日ごとに行なわれます。なお、当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

●絶対おトク!これがおすすめソフトだ!

★未来(ザインソフト)PC-88
市販価格¥7,800 TAKERU価格¥6,300
人類が遠い未来に遭遇するであろう宿命がここにある。

★レリクス(ボーステック)PC-88 FM-7 NEW7 X1
市販価格¥7,200 TAKERU価格¥5,400
主人公が倒したモンスターに乗り移る、不気味なゲーム。

★カサブランカに愛を(シンキングラビット)PC-88
市販価格¥7,200 TAKERU価格¥5,800
犯人を追って過去へとさかのぼるミステリー。過去へ、

★メルヘンベールII(システムサコム)PC-88
市販価格¥7,900 TAKERU価格¥5,900
思わぬ運命にまき込まれた王子の旅も遂にクライマックス。

★殺人倶楽部(リバーヒルソフト)PC-88/X1
市販価格¥7,800 TAKERU価格¥6,600
複雑な人間関係がからみあう事件の真相を暴き明かせ!

●こいつは見逃せない!TAKERUオリジナルソフト!

タケル伝説(PONYCA)
市販価格¥5,600 TAKERU価格¥2,800
タケシと覆面軍団を打倒すべく、立ち上がったタケル。難技連発の痛快カンフーアクションゲームだ!
●対応機種:MSX/MSX2
●対応メディア:ROM

マデリーン(シンキングラビット)
市販価格¥7,200 TAKERU価格¥3,200
老人の回想の中で400年の時を隔てた過去への旅がはじまる。時を超え、マデリーン妃の悲恋がよみがえる。
●対応機種:PC-8801シリーズ
●対応メディア:5"2D 2枚組

ここに来れば〈武尊〉に会える!

●北海道
札　幌　そうご電器 YES 5F　(011)214-2850
　　　　札幌東急ストア豊平店　(011)822-1435
●青森県
青　森　電巧堂チェーン青森本店　(0177)23-2356
●岩手県
盛　岡　エイトピア　(0196)23-4470
　　　　電巧堂チェーン盛岡本店　(0196)54-2772
●宮城県
仙　台　ダイエー仙台店 6F　(022)261-1251
　　　　電巧堂チェーン仙台本店　(022)261-8111
　　　　電巧堂チェーンDaC仙台東口店　(022)291-4744
　　　　庄子デンキコンピュータ中央店　(022)224-5591
●福島県
郡　山　ダイエー郡山店 2F　(0249)34-2121
　　　　うすい百貨店　(0249)32-0001
●山形県
山　形　庄子デンキ山形本店　(0236)42-1222
●新潟県
新　潟　PIC　(0252)43-5135
　　　　ダイエー新潟店 5F　(0252)41-5111
長　岡　ICランド DJ 2F　(0258)37-1346
　　　　丸専デパート 1F　(0258)33-4970
●栃木県
宇都宮　K&P 宇都宮　(0286)62-0002
●群馬県
高　崎　ヤマダ電機　(0273)61-9966
●茨城県
水　戸　川又書店　(0292)31-0102
●埼玉県
大　宮　ダイエー大宮店 7F　(0486)45-4147
●千葉県
船　橋　ダイエーららぽーと店　(0474)34-3181
津田沼　イトーヨーカドー 6F　(0474)79-3111
千　葉　ダイエー千葉店 5F　(0472)45-1861
●東京都
秋葉原　丸善無線ECCS 4F　(03)255-4911
　　　　九十九電機 7号館 2F　(03)253-4199
　　　　ミナミ電気館 4F　(03)255-4040
　　　　サトームセン(ラジオ館) 5F　(03)251-1464
　　　　CVA秋葉原 2F　(03)258-3711
　　　　コム本店　(03)251-1523
新　宿　コムロード1F、4F　(03)352-6217
日本橋　高島屋 5F　(03)211-4111
銀　座　マイコンベース銀座 1F　(03)535-3381
池　袋　ビッグカメラ東口本店 4F　(03)988-0002
渋　谷　上新電機J&P渋谷店 1F　(03)496-4141
目　黒　ダイエー碑文谷店 7F　(03)710-1111
足　立　コンピューターショップHOT　(03)870-7719
武蔵野　ラオックス吉祥寺店 2F　(0422)21-3471
多　摩　野島電気商会 多摩センター店　(0423)75-3121
小金井　サンバード長崎屋 6F　(0423)85-3810
立　川　Will 6F(丸善無線)　(0425)27-6211
八王子　ムラウチ電気 2F　(0426)42-6211
昭　島　エスパ昭島 3F　(0425)46-1411
町　田　東急ハンズ B1F　(0427)28-2603
　　　　野島電気商会町田店　(0427)28-1012
●神奈川県
横　浜　ソフトクリエイト横浜店　(045)314-4777
　　　　横浜VIVRE21　(045)314-2121
　　　　ダイエー港南台店　(045)832-1361
　　　　トヨムラ横浜店　(045)641-7741
　　　　ダイエー戸塚店 3F　(045)881-1261
　　　　ダイオーあざみ野店　(045)901-1901
　　　　ICコスモランド　(045)934-9636
川　崎　セキグチデンキ 5F　(044)244-5421
相模原　野島電気商会相模原店 B1F　(0427)53-1214
●山梨県
甲　府　システムインナカゴミ甲府　(0552)28-3333
●長野県
松　本　イトーヨーカドー 6F　(0263)36-2311
　　　　株式会社遠兵　(0263)32-6350
●福井県
福　井　3Q PASわくわくメディア館　(0776)23-7621
●静岡県
浜　松　ホーエー家電有楽店　(0534)53-1441
　　　　浜松マイコンセンター　(0534)53-2762
　　　　マエダM&V　(0534)73-3991
●愛知県
名古屋　栄電社テクノ　(052)581-1241
　　　　生活創庫アピタ名駅店 4F　(052)451-1511
　　　　パソコンショップコムロード　(052)263-5828
　　　　ちくさ正文館書店ターミナル店　(052)732-3601
　　　　カトー無線パーツ電気館 4F　(052)264-1534
　　　　トヨムラ名古屋店　(052)263-1660
豊　橋　栄電社テクノ豊橋　(0532)52-1231
　　　　中部ファミリーセンター・COMPIT SALA・　(0532)31-5081
岡　崎　ジャスコ岡崎店　(0564)23-4960
●岐阜県
岐　阜　岐阜マイコンセンター　(0582)51-6338
大　垣　スイテック 水都食品　(0584)89-8355
●三重県
津　河合無線J&P 津　(0592)26-0111
四日市　河合無線J&P 四日市　(0593)54-3366
●大阪府
日本橋　J&Pテクノランド　(06)644-1413
　　　　ニノミヤムセンエレランド　(06)632-2038
　　　　J&Pメディアランド　(06)644-1613
梅　田　ニノミヤムセンパソコンランド駅前第4ビル店　(06)341-2031
　　　　J&P阪急3番街店　(06)374-3311
千　里　中川ムセン千里店　(06)832-9516
●奈良県
奈　良　ニノミヤムセンパソコンランド奈良店　(0742)26-2003
●京都府
京　都　J&P京都寺町店　(075)341-3571
●和歌山県
和歌山　J&P和歌山店　(0734)28-1441
●兵庫県
姫　路　姫路コンピュータソフトCOM★PAX　(0792)94-8244
●岡山県
岡　山　岡山VIVRE21　(0862)32-8881
●広島県
広　島　松本無線パーツ　(082)243-4451
　　　　光和建設コーワテレコムセンター　(0829)22-6677
　　　　ダイイチパソコン館本店　(082)247-8714
●香川県
高　松　Sound Check MOVE　(0878)61-6171
●福岡県
北九州　ベストマイコン 小倉パソコン館　(093)551-6281
福　岡　ベストマイコン福岡店　(092)781-7131
●熊本県
熊　本　寿屋本荘店　(096)372-5412
　　　　ベスト電器熊本パソコン館　(096)322-4180
●鹿児島県
鹿児島　ベスト電器鹿児島パソコン館　(0992)23-2081
●大分県
大　分　ベスト電器大分パソコン館　(0975)32-9396

〈武尊〉設置店募集中
詳しいことは、右記のブラザー工業及び営業所にお問合わせください。

ブラザー工業株式会社
〒460 名古屋市中区大須3-46-15

●営業所　名古屋 ☎(052)263-5895
　　　　東　京 ☎(03)274-6916
　　　　大　阪 ☎(06)252-4234

資料請求券
CT1月号

GREAT

美しき獲物たち

噂の「美しき獲物たち」、
遂に登場!!

JAST SOUND

X-1/D X-1/T
PC-98 PC-88
FM-77/3.5
FM/5D FM/T
各4,000円

こんどのって、とにかく凄いんだもん。
サウンド入りで、絵も動いちゃう。
ああ…こんな刺激って、初めて。
たまらないわ、早くっ、キーボードにふれて。

Five Sweet Dream

■FM-7/テープ版　4,500円
■PC-88/D、FM-77/D、FM-7/5D、X1/D　2枚組　7,800円

◀㊙ 課外授業編
好評発売中！

■FM-7/T・D、X-1/T・D、
PC-88/D　3,000円
■FM-77　3.5″FD版
4,000円

フェアリーズ
レジデンス

Feirie's Residence

■X-1　ディスク版
7,800円
■X-1　テープ版
4,500円

グレイト

※通信販売可(送料無料)。現金書留で下記までお申し込みください。
〒556　大阪市浪花区塩草3丁目3-26 池永ビル　☎(06)561-2211

Hコミック・アドベンチャー

男一匹！悶絶スクール戦争 —女がなんじゃい！—

原作／竹下ひろし
イラスト／わたなべ わたる／佐山よしのり

プロローグ

舞台は白百合(しらゆり)学園。ここは３年前まで女子校で、共学となった今でも女がはばをきかせている。そんな学園に転校してきたのがキミというわけだ。男気の強いキミは、学園に一大革命を起こすべく女たちに挑戦のノロシを上げる。だが、それにはまず生徒会を乗っ取らなければならない。

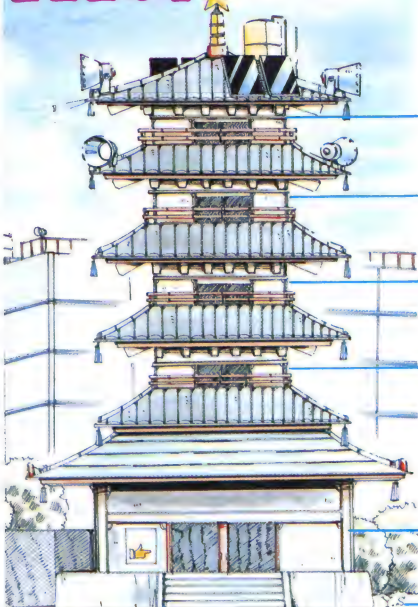
白百合学園の生徒会は自治力が強く、「白百合の塔」と呼ばれる生徒会専用校舎まである。キミの使命は、この「白百合の塔」に乗りこみ各フロアごとの役員を攻略（ＳＥＸ）していき、最上階に住む生徒会長の由佳をおとすことにある。

キミは持ち前のスケベテクニックを駆使しながら、色キチガイの女たちをおとさねばならない。見事に学園を男の手中に収めることができるか!?　それとも惨めに女どもの奴隷と化してしまうのか!?　さあ、男の主権を取り戻すべく、いきり立て!!

●由佳●
生徒会長。ミス白百合に選ばれたこともある超美人。キミの最終的な相手となるのだ。

遊び方

まず風紀委員のジェーンから攻略して行き、それから順に上のフロアへ上がっていく。もし書記の洋子に負けた場合は地下の懲戒室送りにあう。そこでは親衛隊直美のＳＭ責めが待っている。しかし直美を攻略できれば副会長室からチャレンジできる。副会長のエミ＆ルミを攻略すれば、あとは由佳とエッチするだけである。さあ、では下のスタートから始めてくれ！

白百合の塔

■生徒会長室（由佳の居室）

■副会長室
●エル＆ルミ●
副会長。双子の美人姉妹なので、とうぜん意気が合った２人攻撃が予想される。

■書　記　室
●洋子●
書記。通称、〝ケンカ屋　洋子〞とも言われ、粗暴な性格をしている。

■会　計　室
●みどり●
会計。ソープランドでバイトをしており、源氏名を〝おフェラのみどり〞という。

■風紀委員室
●ジェーン●
風紀。ハーフで、２メートルの長身だが、抜群のプロポーションをしている。

■懲　戒　室
●直美●
親衛隊。懲戒室の拷問係。趣味がＳＭというより、ＳＭだけが生きがいの女。

START

「たのもう！」キミはさっそく『白百合の塔』の一階風紀室へ入って行く。「アナタデスカ？　新タニ生徒会ニ歯向カウボーイトワ。ソンナコトワ風紀委員ガ許サナイネ」ジェーンは２メートルの長身だが、ハーフ特有の素晴しいプロポーションをしている。「へへ……。そそらしてくれるぜ。行くぞ、勝負だ！」98へ。

創刊3周年記念特別企画

コンプティーク栄光への道

BY GO NAKANO

昭和31年 4才のサトウは笑うことしか知らない子供だった

それからたいしたこともなかったので途中省略

昭和58年暮れ サトウは突然決意した

ヒトハタあげるぞ

きっ

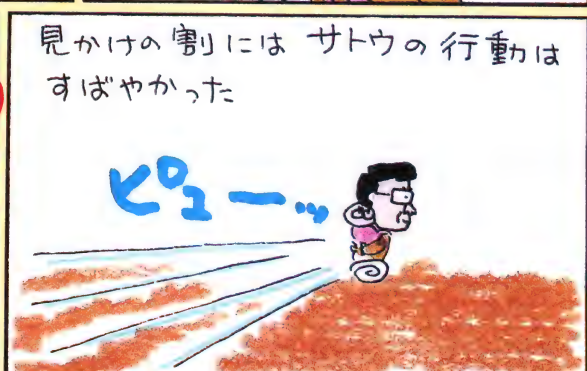
うんぎゃー

そうだ！ コンピュータゲームの雑誌を出して青少年~~から金をまきあげよう~~に夢をあたえよう

GAME CENT

にぎやか

見かけの割にはサトウの行動はすばやかった

ピューーッ

HONMA IMAMADE YOUYATTEKITADE!

創刊号 '83 11月
難しいことはさておき、遊びがいちばんのパソコン雑誌として誕生!!

VOL 2 '84 2月
元祖「人気ゲーム必勝法」がスタート。ハイパーオリンピック、TX-1など。

VOL 3 '84 5/6月号
ジャイアント馬場の表紙の撮影は、ホントにこわかったんだぜえ〜。

VOL 4 '84 7/8月号
他の雑誌よりもいち早く、ファミコンのゲーム（ピンボール）の必勝法開始

VOL 5 '84 9/10月号
連載マンガ「東京ハッカーズ」(泉昌之) が異常な人気を呼びはじめたのだ。

VOL 6 '84 11/12月号
山下章のアドベンチャーゲーム・応用編が大人気で、ハガキが殺到したな。

VOL 7 '85 1/2月号
ファミコンの「F-1レース」にターボを発見！どこよりも早い情報だった。

VOL 8 '85 3/4月号
アニメのゲームを集め、必勝法つきで大特集したのだ！ ♡松本小雪！

VOL 9 '85 5/6月号
ファミコン大特集!! それもバグ&隠れキャラ情報がすでに満載だったよ

VOL 10 '85 7/8月号
この号は完売なんだぜ！Hソフト特集にゼビウスの隠しコマンドも大公開

VOL 11 '85 9/10月号
ファミコン、パソコン、アーケード、全てのバグ&隠れキャラ総力大特集!!

VOL 12 '85 11/12月号
保存版RPG講座をもりこんだ、AVG&RPG特集はホントうけたなあ

01 ジェーンはいきなりキミの上にのしかかると、かってに騎乗位の形でつながった。重い……。大柄な女だけにチ〇ポにかかる負担が大きい。しかもジェーンはかってに腰を動かし、かってに乱れまくっている。じつにわがままな女だ。下からオッパイをもんでやるなら35へ。されるがままにじ〜っと耐え抜くのなら50へ。

いつの間にか手下を集めて編集部を作った
諸君！ガンバロー！
ガンバロー

そして創刊!!
ジャジャーン
ジャジャーン
コンプティーク

しかし さっぱり売れなかった
くそ〜〜
エライコッチャ

…がまたしかし 安易に反省などしないで人のせいにすると気が楽になった
ソフトがつまんないよ
読者がアホや
パソコンが高い
それもそうだナ
ゴハン食べたい

とにかく人手と宣伝がたりないんだ!!
CM CM CM CM CM

次のかたどうぞ
コンプティーク面接会場

ツノダです 酒が飲めます
合格！
合格！

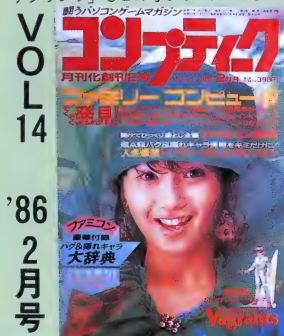
COMPTIQ MO ATO CHOTTOYARYA

VOL 13 '86 1月号

パソコンと遊ぶ本から闘うパソコンゲームマガジンと変身し、月刊化がスタートしたのだ。総力100ページでファミコン大特集。ツインビー、キン肉マン、スカイデストロイヤー、ポートピア連続殺人事件ほか、全部で20本。また、今大人気の「福袋」「クロちゃんのＲＰＧ講座」もこの号からスタート。あっそうそう、「アイドルデータバンク」もはじまって、コンプティークに花がそえられたのだ。

VOL 14 '86 2月号

月刊化を祝い、またもやファミリーコンピュータの大特集。パックランド、ＳＯＮＳＯＮ、スペランカー、バイナリィランド、ボンバーマンなどなど、そして福袋ではポートピア連続殺人事件、テグザーなどの㊙情報を大公開をしたのだ。そして、なんとバグ＆隠れキャラ大事典という、前代未聞の貴重な付録もついたのだ。また、人気連載コミック「神星記ヴァグランツ」もこの号からスタート。

VOL 15 '86 3月号

表紙の杉浦幸ちゃん、とっても可愛いかったなあ〜。今でも夢に見るよ。オッと、この号は、またまたしつこくファミコン特集。なんといっても、２月号で紹介した“スーパーマリオのワールド９”が大反響を呼び、この号でも追跡調査をし、なんとワールド９の全マップを公開したから、タイヘン。スゴイ売れゆきでしたね〜（じつは、エッチな袋トジがスタートしたのもこの号で、これが原因かも）

VOL 16 '86 4月号

ファミコンディスクが出るというので話題になった時でした。当然、コンプティークでもこの号でファミコンディスクの特集をくんだんですよね。そして、パソコンのほうでは、ＨＯＷ　ＴＯ　ＷＩＮを連載でやっちゃおう、ということでスタートしたのが、まずはザナドゥの攻略法第１弾。今ではスッカリおなじみになった連載必勝法のはじまりでした。エッチな福袋は、この号はエミーⅡでしたね。

02 キミはかみつこうと顔を伸ばす。だがジェーンは長身で胴長のため、顔がオッパイまで届かない　無理に顔を伸ばすと、ポロッとチ○ポが抜けてしまった。「フン。ソチン……」ジェーンにあざけられ精神的ショックを受けたキミのナニは、塩をかけられたナメクジのように縮んでいくのであった　あわれ……　END

SEKAIICHI NO PASOCONZASSI YADE!!

VOL 17 '86 5月号

オット、いきなりディスク版スーパーマリオで、またもや他誌より早く㊙ワールドを発見したのだ。この写真に驚かされたヤツはいっぱいいたと思うぜ（個人的には、表紙の松本典子ちゃんのあまりの可愛いさに、私はこっちのほうに驚きましたがね）。そして、これも今ではよく他の雑誌でやってるけど、ゼルダの伝説の攻略日記なんていう付録をコンプティークがはじめてつけたのも、この号でした。

VOL 18 '86 6月号

ウ〜ンと思いきっりきばってつくったのが、ＲＰＧ大特集。ブラスティー、レリクス、リグラス、地球戦士ライーザ、タイムエンパイア、メルヘンヴェール、ドラゴンクエスト、そして連載のつづいているハイドライドII、ザナドゥ、とこれだけそろえば完売もあたりまえか。そして同じぐらい（イヤ、これ以上に）力をいれたのが、コスモエンジェルほか４本のＨソフトで勝負した福袋だったのだ。

VOL 19 '86 7月号

この号では、ひとつのメーカーにスポットをあて、保存版でおくるメーカー大特集なんてものもはじめたんだよね。第１弾は、ＲＰＧの家元"ＢＰＳ"。ムーンストーンの全ぼう、そしてモンスターマニュアルまでのっているから、こりゃあスゴイ。ほか、ＲＰＧ大特集の第２弾としては、ウルティマIII、ザナドゥ、ドラゴンクエスト、マーベラス。最後にギャルッぽクラブでＨ福袋はきめたというわけ。

VOL 20 '86 8月号

ジャーン、アニメゲームがますます楽しくなってきた、ということでアニメゲームの大特集。タイムギャル、カリオストロの城、アリオン、ブラスティー、北斗の拳、ウイングマン２、アルファの徹底必勝法だ。そして、20号を記念して新連載もスタート。パソコン通信体験講座、ＭＹＳＴＥＲＹ倶楽部は、もうおなじみだね。そうそう、エッチ・コミック・アドベンチャーは大ウケも大ウケだったな。

03 キミは必死にペロペロしようとするのだが、顔全体を圧迫されていて息さえできない。もがけばもがくほど苦しくなる。そのうちキミは、呼吸困難で失神してしまう。まんまとみどりのワナにはまってしまった。END

そしていったんつかんだ読者は離さなかった

オーホッホッホ
さっさと読むのよ

ピシーリ

読者参加のイベントもひらいた

ガンバレー

コンプティーク1万円札つかみどり大会

もうちょっとだ
ガンバレ!

やがてコンプティークはバクハツ的に売れ出した

山田書店

コンプティークは
もう一冊も
残っていません

ナニラッ!

国会でも道徳の副読本として採用するべきだという意見が出ている

ロンと相談
してみます

こうしてコンプティークは栄光への道を

これからも要領よく歩みつづけるのだった!

マルカツも
やるぜ!

MITOKINAHARE　GANBARIMASSE !!

バックナンバーを御希望の方は、200ページを見て下さい。

VOL 21　'86 9月号

これでもか！　とまたもやおくったのが、ＲＰＧ大特集の第３弾。目玉はとうぜんザナドゥの完結篇。そして、強力ＲＰＧ新連載として、覇邪の封印、メルヘンヴェールII、ザ・リターン・オブ・イシターもスタートした。表紙の吉沢秋絵ちゃんはこの号でも大活躍。表紙のほか、パソコン通信体験講座、アイドルデータバンクでも登場。ほか、今大人気のＤ＆Ｄ・ロードス島戦記も連載がはじまったのだ。

VOL 22　'86 10月号

７月号につづき、メーカー大特集の第２弾、日本ファルコム特集をドーンとやったのは、まだ記憶に新しいね。ザナドゥの完全無欠マップ、そしてシナリオIIのモンスターズマニュアル etc。ホントうれしい特集だったな。連載ＲＰＧはイシター、覇邪の封印、メルヘンヴェールIIと好評の3本。福袋では、大日本Ｈソフト大賞なんて、わけのわかんない賞が設けられ、候補作12作品がズラーと並んだな。

VOL 23　'86 11月号

パソコンゲームも新しいタイプのゲームが出はじめているのだ。ボーッとしてちゃ分からないと思い、進化したゲームの７連発！　ときたもんだ。エリュシオン、ラプラスの魔、ロマンシア、クリスタルプリズン、殺人倶楽部、トップルジップと超新作ばかりの中にニュー・ウエイブを見た。最強ＲＰＧ連載には、ザナドゥシナリオIIの予告編も加わり、イシターは完全ルームガイド公開で、増々強力！

VOL 24　'86 12月号

８月号で好評だったアニメゲーム特集の第２弾！　火の鳥、時空の旅人の話題作をいちはやくとりあげたほか、ガルフォース、ロードブラスター、ディーヴァ、プロジェクトＡ子、めぞん一刻、と楽しいゲームばかり。そして最強ＲＰＧ連載では、いよいよザナドゥシナリオII、ロマンシアがスタート。ほか覇邪の封印、イシターもいよいよ大詰め。福袋では、大日本Ｈソフト大賞の発表も行なわれた。

04　次は３階へ上がる。ここには書記長の洋子がいる。通称「ケンカ屋洋子」と呼ばれ、女のくせに粗暴な性格をしている。ジェーンとみどりはいきなり裸で勝負してきたが、洋子はレオタードを着て腕組みをして立っているのでカンタンにはやらせてもらえそうにない。愛情で口説きおとすのなら22へ。力でねじふせるのなら38へ。

祝 コンプティーク

お年玉 超 特大 プレゼント

創刊3周年記念

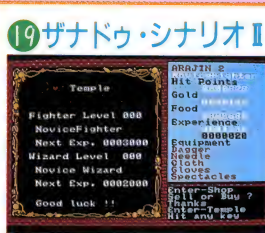
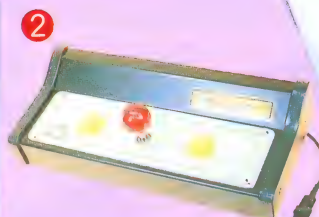
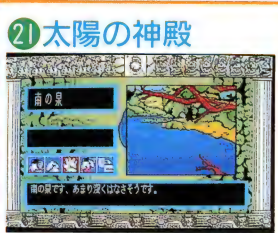
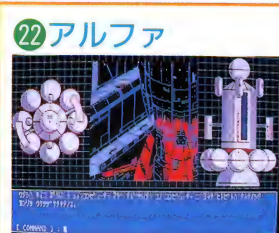
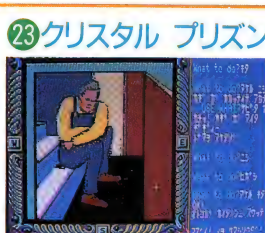
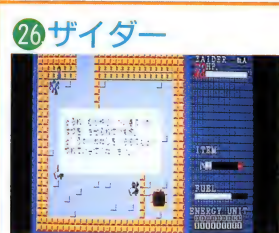
創刊3周年、そして月刊化1周年を記念して、コンプティークから読者のキミたちに㊅特大のお年玉プレゼント。パソコンゲーム・ソフトが20タイトル90名、グッズ・アイテムが18種類250名。なんと合計340名に当たっちゃうのだ！みんな、提供関係各社にも十分感謝して、ふるって応募してくれい！待ってるぜ!!

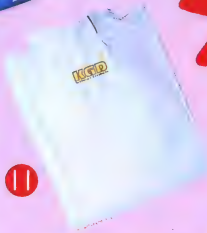
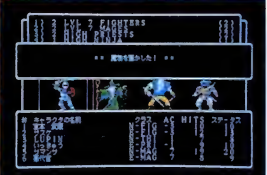
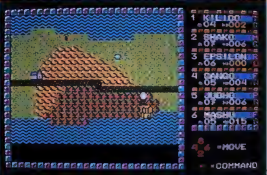
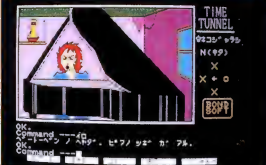
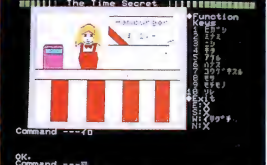
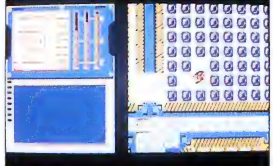
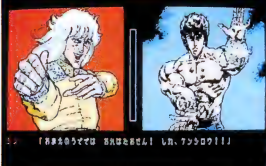
SONY マジックキー Magic Key 非売品 MSXゲームソフト ガルフォース HBS-G053C専用

PLAY STAGE 01
SHIP 03
START UP LEVEL 01
SHOT POWER OFF
BARRIER OFF
FULL CREW OFF
©1986, SONY CORP.

※『ガルフォース』をさまざまにレベルアップして楽しめる、ありがた〜い「魔法のカギ」なのだ。スタート時に、面を選べたり、自機数を最高99機まで増やしたりなどなどの効用がある。ありだたや！

1 2 3 4

パソコン ゲーム ソフト

	タイトル	当選数	提供
19	ザナドゥ・シナリオII	3名	(日本ファルコム)
20	ロマンシア	3名	(日本ファルコム)
21	太陽の神殿	3名	(日本ファルコム)
22	アルファ	5名	(スクウェア)
23	クリスタル プリズン	3名	(ボーステック)
24	トップル ジップ	4名	(ボーステック)
25	ホテルウォーズ	3名	(ボーステック)
26	ザイダー	5名	(コスモス・コンピューター)
27	摩訶迦羅(マカカーラ)	3名	(ストラットフォード)
28	ラミア	10名	(ハドソン)

05 なでてるうちに指がお尻の穴にスポッとはまってしまう「なにすんだい！」血相を変えて怒る洋子に対し……、むりやり唇を奪うという行為に出るのなら60へ。「じゃかましい！　ガタガタ言うな」とレオタードを引き裂くのなら32へ。再び尻叩きを始めるのなら23へ。

合計340名に当たっちゃう!!

❶チョロジップ6機セット(ボーステック)1名
❷ジョイスティックPASOKO−1000(三和電子)3名
❸MSX版『ガルフォース』マジックキー(ソニー)50名
❹中山美穂・斉藤由貴・少女隊のレコード(JVD)各3名ずつ
❺川崎燎ミュージックソフト・シリーズ3本セット(メッグ)2名
❻おもちゃのカンヅメ(森永製菓) 10名
❼ボールペン(SNK) 50名
❽『レリクス』ファイル(ボーステック) 10名
❾『ディーヴァ』トレーナー(T&E) 5名
❿Tシャツ(クリスタルソフト) 5名
⓫ペーパーブルゾン(工画堂スタジオ) 2名
⓬佐野量子ちゃんサイン色紙 8名
⓭Challengers最新号(キャリーラボ) 10名
⓮シール&セル画(チャンピオンソフト) 10名
⓯Hコミック『愛・舞・美』(辰巳出版) 5名
⓰『怒号層圏』ポスター(SNK) 50名
⓱『ディーヴァ』ポスター(T&E) 10名
⓲芹沢直美ちゃんポスター(芸音) 10名

㉙シルフィード 5名(ゲームアーツ)
㉚アムノーク 3名(アスキー)
㉛ウィザードリィ2 3名(アスキー)
㉜ファンタジー 3名(スタークラフト)
㉝メイドゥム 3名(NCS)
㉞タイムトンネル 10名(ボンド・ソフト)
㉟タイムシークレット 10名(ボンド・ソフト)
㊱リ・バース 3名(SPS)
㊲ライレーン 5名(BPS)
㊳北斗の拳 3名(エニックス)

応募方法

本誌200ページと201ページの間のとじこみハガキに希望商品の番号を書いて送って下さい。アンケートに記入もれのあるハガキは無効になります。なお、ゲームソフトに関しては、対応機種と媒体を必らず書いて下さい。当選者の発表はプレゼントの発送をもってかえさせていただきます。しめきりは昭和62年1月7日です。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。

06 ロウソクのロウがポタポタ落とされる。「あぢいよ〜! お母ちゃ〜ん!」あまりの熱さにキミは悲鳴をあげる。「今に気持ち良くなるから」と言う直美の言葉を、信じて耐えるのなら66へ。違う責めに変えてもらうのなら54へ。

コンプティーク三周年記念 大特集

全国縦断28社ソフトハウス

光り輝く3周年にふさわしく、コンプティークがぶちかます空前絶後の暴挙……もとい快挙!! 北は北海道・札幌をふり出しに、南は九州・佐世保まで、全国28ものソフトメーカーを駆けめぐり、超新作情報や暴露話をかっぱぎまくった。

ゴール

九　州

東　海

四　国

近　畿

コンプティーク お年玉 応募券

勢ぞろい!! マラソン 日本一

スタート

北 海 道

ソフトハウスから愛をこめて お年玉

各ソフトメーカーから提供していただいた、さまざまなユニークなグッズを、お年玉として読者にプレゼントします。プレゼントの内容は各メーカーの記事の中で紹介しています。

〈応募方法〉

・官製ハガキに、この扉の右上、左右下の応募券を1枚貼り、希望するプレゼント名とメーカー名を1つだけ書いてください。住所・氏名・年齢も必ず記入のこと。応募券は3枚ありますので、3回まで応募できます。

・応募者多数の場合は抽選で当選者を決めます。

・あて先は 〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷一丁目ビル6Fコンプティーク編集部「お年玉」係。しめきりは62年1月7日。発表は、プレゼントの発送をもって、かえさせていただきます。

関 東

★雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選されたかたは、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

コンプティーク お年玉 応募券

コンプティーク お年玉 応募券

スタート

デービーソフト

ゲームソフトハウスの北限の地・札幌。かつてのMZ全盛期、数々のソフトや技術を生み出し、あのHu社を育てたこの札幌に、熱い期待と憧れを抱きつつ、われわれ北海道取材班は氷雨ふる北の都に降りたったのだ。

全国縦断 ソフトハウス・マラソン 0km地点

噂のニュータイプRPG

クロスブレイム の全貌をキャッチ!

◀序盤戦、地上の戦闘シーンだ、いざ地下へ……

日本列島を北から南に縦断する「ソフトハウス・マラソン」のスタートは、札幌のデービーソフト。われわれが密かに入手した情報では、今まさにここで、まったく新しいタイプのRPGが作られているとのこと。はたしてその実像はいかなるものなのか……?

◀音楽担当・斉藤氏(前左)、CG担当・高殿氏(前右)、プログラマー西村氏(後左)、マネージャー・長谷川氏

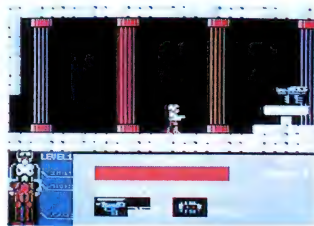
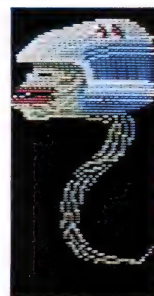
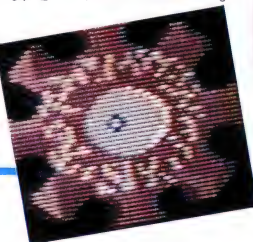
と、言うことで、いきなり『クロスブレイム』の実態に肉迫しちゃうわけなのだ。まずマップだが、地下8層になっており、最大横8画面分の通路が入り組み、地下だけで約150画面分の広さ。各所に隠されたアイテムや、ショップで買える武器でレベルアップし、悪魔に囚われた家族を救出するというストーリー。と、ここまでだとフツーのRPGだが、アクション、アドベンチャー、そしてシューティングの要素もバッチリ入っているのだ。とくにシューティングには、めいっぱいの全力投球力こぶで、シューティングRPGのニュータイプ・ゲームがこれなのだ。

◀地下の複雑な迷路。左端に紋章のような鍵穴が……

◀鍵を開けて入ると、パワーアッププレーザー銃がある

「これ以上はムリ!」の巨大敵キャラが跋扈するのだ

◀ゴツさに驚く、敵ボスNo.3、名前はまだない…

シューティングといえば敵キャラ。とゆーわけで、御多聞にもれず(?)、『クロス〜』には超巨大でおぞましい敵キャラが登場する。その巨大さはスプライトエリアの限界にまで迫るほど。「とにかく、今までにないものをと、原案を修正してまでもこれを入れたかったんです」とCG担当の高殿氏は小鼻をひくつかせたのだ。

▲◀とにかく巨大でグロテスクなキャラ

「これで終りと思うなよ!」のエンディングの秘密

「自分ではゲームプログラムを組まないから、そのぶん好き勝手なアイデアが出せるんだな」と言うノーテンキCGプログラマー高殿氏は、なんと自分の職域を超え、ゲーム設定の部分にまでも乱入していたのだ。当初に構想されていた『クロスブレイム』は、彼の頭の中でさまざまに変貌をとげ、よりリアルに、より複雑になっていた。彼から出てくるワガママなアイデアに、プログラマーの西村氏はただただ辟易し、『クロスブレイム』開発チームマネージャーの長谷川氏は頭をかかえこんだものだ。と、2人は当時を懐しむかのように遠くを見る。しかし、そんな彼らが高殿氏のワガママ攻撃から死守したアイデアこそが、エンディングの秘密なのである。もしキミがストレートにエンディングを迎え、期待はずれのゲームだと思ったら、それは彼らのワナにはまったのだ。クロスブレイムには、もう1つのエンディングが隠されていて、そこにたどりつくことによって、初めてハッピーエンドを迎えられる。そのヒントを求める執ような追求に、最後まで口をつぐんでいた彼らだが、ひと言漏らした言葉が「クロスブレイム」。どうやらタイトルの言葉の中に、そのヒントが隠されているらしい……。

プログラマーの西村氏の原案に、高殿氏はじめ開発スタッフのアイデアが加わって、さらにおもしろく仕上がった『クロスブレイム』。この本が書店に並ぶ頃には、MSX版が発売の予定で、引きつづき春には88、98にもコンバートされる見込みだ。

◀敵要塞内部。この奥深くでキミを待つエンディングとは

◀ショップで武器購入。当然、金が足りなければ買えない

さあ、みんなで唄え!

『クロスブレイム』のメインテーマには、なんと歌詞があったのだ。作詞は、『レイラ』の開発スタッフの松野氏や苧野氏、そしてノーテンキ高殿氏などなど。ちなみに作曲した斉藤氏は、「な〜に、たまには、歌詞のある曲も作りたかったもんでね」と不敵にうそぶく。ま、なにはともあれ、キミもテーマ曲に合わせて歌ってみてちょーだい。

アイテムはどこに

きた きた きた きた さあ
こよいも クロスブレイム

寝るのも忘れ さあ
たのしく クロスブレイム

ちょっぴり コントロール
いとしの トリプルパンチ

アイテムはどこに

作曲 編曲: 斉藤 康仁

'87年春、ニュータイプRPGが、さらに進化する!!

年末年始にかけて、『レイラ』(ファミコン版)、メルヘンRPG『うっでいぽこ』(88版)、そして『クロスブレイム』と、次々にジャンルをクロスオーバーしたニュータイプのRPGを出すデービーでは、'87年春にこれら3ゲームの延長線上にある、さらに進化したゲームを出す。期待しよう。

◀さすがに大所帯! デービーソフト開発スタッフの面々

OTOSHI-DAMA IRAN KAE 〜〜.

デービーソフトから愛をこめてのお年玉

クロスブレイムの音楽はもう聴いてくれたかな? どうだった、よかっただろ、なにしろ、私、北国の天才作曲家・斉藤が音楽を担当したのだから、つまらないハズがない。

と、まあ、そーゆーわけで、わがデービーソフトからキミたちに贈るお年玉は、『クロスブレイム』のメインテーマとエンディングテーマを収録したミュージックテープだ。しかも開発スタッフ全員による合唱付きだぞ。さらには左上の私自筆のサイン入歌詞カードも付ける。どうだ、太っ腹だろー!

▶「これが問題のミュージックテープですぜ」とほくそえむ斉藤氏

第1チェックポイント

マイクロネット

北のソフト界はニュータイプソフト戦争が白熱中。第1チェックポイントのマイクロネットでも、ニュータイプのウォーシミュレーションが完成しつつあるという。我々はさっそく開発の小出谷氏に深く静かに接触した……。

全国縦断 ソフトハウス・マラソン

3km 地点

新・戦略シミュレーション『ストーム』の司令官はキミだ!!

STORM NEO STRATEGIC SIMULATION

時は21XX年、地球防衛軍の前線基地ムーンベースは、異次元の敵の実験に巻き込まれ、次元スリップをしてしまった。そのことに気づいた敵は、基地を抹殺しようとはかるのだが……。

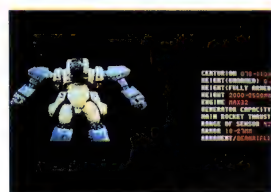
という下りから始まるこのストームは、いままでのウォーシミュレーションとは、まったく趣を異にしている。

このストームでは、ウォーゲームにつきものの、ハニカムマップが無い。マップはみずから確認した場所のみ記録され、縦横無尽に移動できるのだ。

そのうえ1ターン単位の交互戦ではなく、リアルタイムで戦いが行われ、面倒な生産や攻撃は、全てCPUが自動制御してくれる。キミは司令官として、航空部隊と地上部隊に、作戦や攻撃フォーメーションを授ければよい。

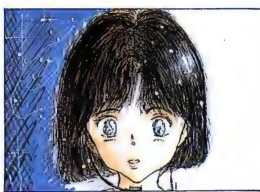
▲左から小出谷氏と小林、駒板両氏

◀未完成ながら、これが『ストーム』のタイトル画面

◀地上戦モードのディスプレイだ。はたしてここは、どこか?

◀使用武器のスペック表示。このモビルスーツの強度は?

こんなカワいい秘書…、ほしいだろ!

ストームのゲーム中、もし可愛い女のコの声が聞こえたら、それは空耳でも岡田由希子の声でもない。ムーンベースのオペレーター、レイチェルの声なんだ。

レイチェルは、司令官のキミの命令を、ムーンベースのコンピューターに入力し、コンピューターからの指示を伝えてくれる、キミの可愛い秘書なんだ。「本当は全部しゃべらせたかったんですが……」と語ってくれた小出谷氏は、レイチェルがどこで語りかけてくれるかは教えてくれなかった。レイチェルの声を探すのも、ストームの楽しみかな?

◀このコが問題のレイチエル! 早くゲームで会いたいな!

08 キミは2人をはねのける。「おまえらな〜、男をなめとったら承知しねえぞ」怒ったキミはついに反撃に移る。ルミを後ろ手に縛りあげて、まずはエミから料理していくのなら92へ。4つのオッパイを手と口を使って、もみ回したりしゃぶったりするのなら09へ。

50体のスクラッチモデルが、よりリアルな画像を作る

ストームの一番のウリは、なんといっても、キャラクターメカがリアルなことだ。

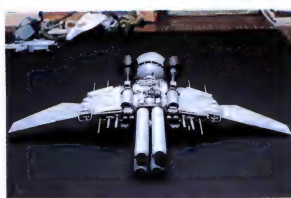
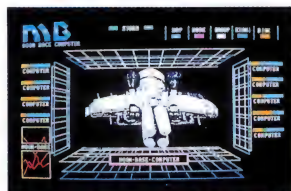
50体登場する全てのメカは、イラストをセラミック製のスクラッチモデルに起こして、そのモデルを画像入力したというコリようだ。

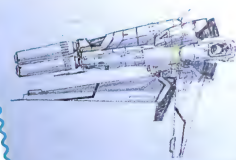
従って、ゲームに登場するキャラクターメカは、光の反射や陰影が、実際そのままのリアルさで、このストームを、迫力あるものとしている。

「ゲーム展開も、スクラッチモデルの画像取り込みも、ウォーシミュレーションをもっとリアルに、そして誰にでも楽しめるようにと考えたあげくなんですよ……」

とは、このゲームの発案者、小出谷氏の言葉だ。

確かに一部のマニアだけしか楽しめなかったウォーシュミレーションが、このストームでは、より手軽に、そしてより迫力満点に生まれ変わっている。これはもう、ウォーシミュレーションの次元スリップともいえる、花まるもんの画期的ゲームだ。このストームは、12月中にはX1と88版が発売の予定。続いて春には98版も発売される。

ストームを作った小出谷さんと、アシスタントの小林さんの頭の中には、もうすでに次のゲームのアイデアがよぎっているらしい。ストームの中には入り切らなかったアイデアを盛り込んで、来年の暮れには、ストームをさらにグレードアップしたゲームを作るということだった。

▲敵の巨大宇宙爆撃機スクラッチモデル
▼を、画像入力した画

▼敵・味方あわせて50体のスクラッチモデルがゲームをもりあげる!

▶精巧なスクラッチモデルを作るには、やはり精巧なデッサンが必要

◀このデッサンが、どんなモデルに、そしてどんな画像になるのか

▲開発スタッフに加え、デザインスタッフも大挙集合の図なり

マイクロネットから愛をこめてのお年玉

マイクロネットから読者のキミたちへのお年玉は、なんと、画像データの入力のために作った、キャラクターメカのスクラッチモデルだ!!

どうだ、すごいだろ! どーしても欲しいキミは、まず北の空を拝み、一心不乱に祈りなさい。プレゼントしてもらえるメカは、味方の戦闘機とモビルスーツ1の各1体づつ。

世界にたった1つしかない、それもこのストームのために、わざわざ作られた貴重品なんだぞ、この幸せ者が!

2名にしか当たらないけど、必ず応募しろよ。友だちは自慢できることまちがいなし、このスクラッチを見ながらストームをやれば、楽しみも2倍にふくらむこと間違いなしだ。

ただしプレゼントの発送は、コンバート版に画像入力を済ませてからなので、多少遅れる見込み。でもそのくらい待てるよな!

▶「このスクラッチモデルをプレゼントします」の小出谷氏(右)と小林氏

OTOSHI-DAMA IRANKAE〜

09 とりあえずのオッパイ責めだが、このままではラチがあかない。なんとかしなければ! どちらかの口に、とにかくチ○ポでも放りこんでおこうと思うのなら27へ。どちらかの女と、まずやっておこうと思うのなら79へ。

第2チェックポイント

ボーステック

全国縦断
ソフトハウス・マラソン
865km
地点

さあ、おまちかね、関東地区の1番手はボーステックですよ。メチャクチャ明るい開発室で、きびしい尋問に、開発者たちは次々に口を割っていったのですよ。さあ、その調書を公開しましょう。始まり、始まり〜。

正月は、家族そろってトップルジップ!!

おまたせしました、トップルジップの発売です。待たせただけわ、あるね。なんと、ベントウ箱風アルミ缶入りだし(文房具入れにもなる)、中には、トップルジップのキャラクターのかっこをしたチョロジップも入ってる。それで値段は他のソフトと同じとくる。やるじゃん、ボーステック！

その他にも、ステッカーにカラーマニュアルも入ってるんだ。くわしいことはトップルジップの記事を見よ(手ぬきじゃないぞ！)。それから、レリクスフェアーでおなじみのボーステック一座が、全国でトップルジップのフェアーもやるそうだ。チョロジップを使ったレースも準備しているんだってよ。ところで、チョロジップってなんだ？と思ってるでしょ。チョロジップってのはね、マイクロゼンマイでで動くオモチャで、可愛いヤツなんだよね。

また、ボーステックでは、トップルジップをゲームだけでなく、オリジナルファンシー商品にまで発展させたいと言うことだから、ワクワクするぜい！

新作も新作、鬼が笑うソフトばかりだ

まず、容疑者No.1は藤田昌宏さん。どうも彼は、？？を企画しているらしい。そう、？？なのだ。どういうジャンルにいれていいかも分からないゲームなのだそうだ。ただ“デジタルイメージのリアルタイムシミュレーション”という言葉がピッタリしているのですよね、ということなのだが、これでもよく分からない。しかし、かなり感性に訴えかけてくるようなものであることは確からしく、それもシリーズ化されるということなので楽しみだ。

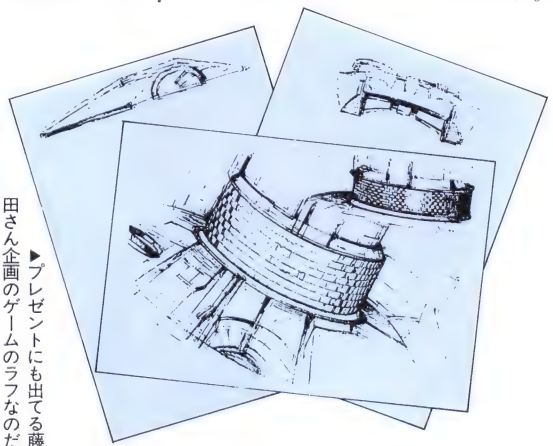
また、RPGではSFのスペースオペラ的なものもでるという。ゲーム舞台の時間軸がそれぞれあることから、舞台の移動による時間のズレも計算しなければならないといったゲームで、これもかなりオモシロそう。ともに3月か4月くらいの発売を目標にしているとのこと。

RPGといえば、斉藤秀豊さんはファンタジー性の強い、アクション中心のどちらかというとRPGといったものを制作しているという。そして、なんとこのゲームは終わると、自分のたどってきたストーリーにもとずいて、ビジュアルで構成された絵本のような画面をつぎつぎと見ることもできるという。だから、何度やってもアキないゲームになるんだって、楽しみだね。

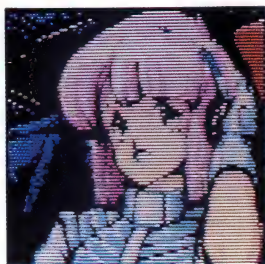
その他の情報としては、ウォー・シミュレーション、そしてなんとあのレリクスの続編も企画されているというから、タマラナイ。そのうえ、レリクス、トップルジップはファミコン版となって2月頃には発売されるというから、もうボーステックからは一時も目が離せないぜ。

さて、重大発表はまだあるのだ。それは、今をトキメクCM界の巨匠を一同に会して制作したという、スゴイ、そしてプッツンのテレビCMがオンエアされるということだ。ただたんにオンエアされるだけでなく、なんとそこからイメージしたゲームシナリオも募集するというから……オッと、これらはあくまでもまだまだウワサですよ。とにかく、注目したいね、ボーステック。

▶プレゼントにも出てる藤田さん企画のゲームのラフなのだ

10 キミはまずエミと正常位で合体する。そしてエミの両足を脇に抱え立ち上がるのだ。その上で自分を軸にグルグルと大回転する。これが秘技『ジャイアントスイング・ファック』だ。この技ならどんな女もイチコロでマイる。実際エミはあっという間にイッてしまった。唯一の欠点は自分も目が回ってしまうことだが……。44へ。

おまけに聞いちゃったガルフォース!!

12月号でも紹介したけど、今回の取材でも、ボーステックも参加しているセッション61のガルフォースについて話を聞くことができた。

ＡＶＧに関しては、小説（角川書店より文庫ででているのだ）に忠実につくられているという。だから、たとえばエルザが仲間から離脱する理由、ルフィーが仲間に加わる背景などが、小説と同様に紹介されるということなの

▲あっキャティだ。これ、アニメーションするんだゼ

▲ＲＰＧの画面だ。まだ開発中のものだから変るかも

◀ＲＰＧでのキャラクター。左がラビィ、右がラミィ

だ。また、アクションでは、各レンジ間で画面がかわるときに、キャラのアニメーションモードもはいってくるという。

そして、何よりも発売の待ち遠しいＲＰＧについては、いろいろ情報を聞いてしまったのだ。カオス星に着いたところから始まるわけだが、このカオスでは敵を倒すことが第一の目的。しかし、カオスはやたらと海が大きく、その海を渡る方法を見つけることがひとつのカギになるという。おまけに、途中で天変地異により地形が変わってしまう場面がいくつかあるというから、マッピングがどうなるやら!? そして、あることを期に大きくゲームが展開するということもあるらしい。とにかく、カオスが人工的につくられたというナゾ、種族の尊厳上に必要な星であるというナゾ、と重層的なナゾが解かれていくいうから、ホント楽しみだ。

▼アドベンチャーの画面。左下に話する人の顔がでる

ボーステックから愛をこめて お年玉

◀トップルジップのマニュアルのために書いたボツシナリオ。読んでも決して人格を疑わないように

西沢基夫

◀パーティーで桑田靖子といっしょに撮った写真なんだゼ〜

小野寺修

◀これはですネェ、社長のシールとボツの画面写真なんですよねェ

高野桂子

斉藤秀豊

▲なんと、ボツになった企画のキャラクターの下絵です。復活はなし！

▼本文にもある、新しいゲームのイメージイラスト。期待して下さい。

藤田昌宏

中里英一郎

▲レリクスのメーキングのトラの巻。これさえあれば、他の必勝本は不要

▼もう、このシミュレーションゲームはいらないので、あげます！

滝本和是

山本哲也

▲これは楽譜だよ〜。データを入れてみれば、ウ〜ン鳴らないだろうね

▼トップルジップの店頭用のカザリ。もらった人は、お店をひらこう！

福冨一元

11 なかなか感じさせてくれないので、ついにジェーンのイライラが爆発した。「NO！ ヘタクソボーイ。ワタシガヤッテアゲマス」ジェーンは右手でキミのチ○ポをつかむと、凄いスピードでこすり始めた。あまりの早さに右手が見えなくなる。「コレ、見エナイスイングネ」やめさせるのなら01へ。続けさせるのなら96へ。

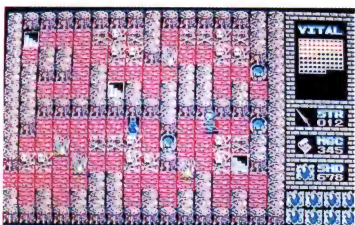
第3チェックポイント

スクウェア

全国縦断 ソフトハウス・マラソン 872km地点

さあ、スクウェアの参上だ。新作の情報をたっぷりお話、といきたいところなんだけど、スクウェアさんガードがかたいから。だから、ちょっとだけご報告しましょう。そうそう、DOGの話もちょっとだけあるんだぜい。

強力!! キングスナイト・スペシャル!

まずは、キングスナイトスペシャル。こちらは、前作ファミコン版のキングスナイトをはるかに越えるスケールで登場。前作ではシューティングの要素が強かったけど、スペシャルではもっとＲＰＧの方向に近づけたものになるそうだ。たとえば、スペシャルでは竜王にさらわれたクレア姫を助けだす、という大目的のほかに、シューティング20画面の途中に画面切替方式の迷宮が３つずつあって、プレイヤーはこの迷宮でひとつの物語に出合い、そのなかで設定された目的を達成することで成長ができるのだそうだ。といわけで、発売は12月を予定している。

▲これが、前作にはないダニジョンの場面だ

▲ビジュアルステージ『ジブジの幽霊船』

▲同じく『タイロンの神殿』だ。キレイだなァ

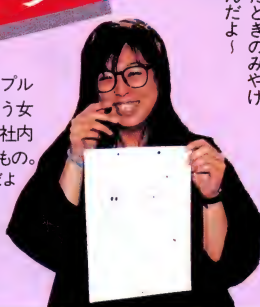
また、現在スクウェアでは、同時進行で、ファミコンソフトの開発も進んでいる。来春発売予定の『エイリアン２』もそのひとつだ。これは、先ごろ公開された映画と同じもの、ストーリーも映画と同じになると言うことだ。ただ、どんなジャンルのゲームになるかってのは、まだ企画段階なので決まっていないと言うことでした。ただし、アクション性の強い方向にかたまるでしょう、とのこと。

また、とにかく気になるファミコンソフト、“ＤＯＧ”の新作情報も教えちゃおう。まずは『アップルタウン物語』。これは、もう知っているよね。その他に『ディープダンジョン〜魔洞戦紀〜』。これは、ダンジョン型のＲＰＧ。プレイヤーが主人公になり、３Ｄ画面上にウインドウ表示される魔物たちを倒していくというファンタジーもの。そして『水晶の龍―ドラゴン―』がある。こちらは、制作協力で日本サンライズが加わり、ファミコン初のアニメーション・アドベンチャー。設定は、宇宙歴Ｆ・1214年というＳＦ物語。各場面での選択は全てアイコン操作といすぐれものだ。期待しよう！

スクウェアから愛をこめてのお年玉

サウンドリーダーの植松さん

▶これは、アップルタウン物語で使う女の子の名前を、社内で募集したときのもの。名前がイッパイだよ

◀これは、アルファのサウンドテープです。テープだヨ〜プレゼントだよ〜と、サイン入

▶この魔女ボウシは、アメリカへ行ったときのみやげなんだよ〜

企画部リーダーの青木さん(右)と雪ノ浦さん(左)

第4チェックポイント

エニックス

全国縦断 ソフトハウス・マラソン 890km地点

ウィングマンなどで、みんな知っているあのエニックスの新作情報だぜい！
おまけに、移植版の情報も2本おしえてしまおう。ファミコンのほうはドラゴンクエストIIの情報で決めるぜ！

前作よりヴァージョンアップしたドラクエII！

『ドラゴンクエストII～悪霊の神々～』が、今回のタイトル。前作より時代は、ぐっとあとのお話で、主人公も前作の若者とローラ姫の間にできた、3人の子供という設定。ここで、おっと気づいた方はするどい。主人公が3人の子供ってことは、そうドラクエIIでは3人のパーティーがくめるんだ。「王子よ、2つの国にいるロトの血をひく者を見つけ、ともに邪悪なる者たちを打ち滅ぼしてまいれっ！」というところから、王子は旅に出てゲームが始まるのである。

今度の世界は、前作の4倍もある広さだ。モンスターだって100種類もユニークなヤツが出る。おまけに、こっちが3人のパーティーになった分、モンスターもグループでくるんだ。まあ、グループ交際だね、うふ。もうひとつ今回の大目玉は、船に乗れることだ。もう盛りだくさんって感じだね。

パソコンでの移植情報2本だぜい！

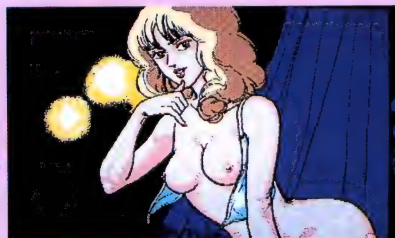
日本でいちばん強いと言われるあの、『森田の将棋』が88版に移植される。エニックス言わく、「98版にはまけるけど、他の将棋ゲームには負けません」と言うことだ。88ユーザーで将棋ファンの人、必ず買いましょうね。また、『軽井沢誘拐案内』もMSX版に移植される。これは、MSXでは究極のグラフィックだそうだ。

まだ話せない新作情報を話してあげる？

まだ企画の段階なんだけど、ちょっとだけ話を聞けたので、おしえちゃいましょう。1本は、RPG。なんでもフル画面スクロールの大目玉ソフトだそうだ。そして、もう1本は某イラストレーター（まんが家？）が絵をおこしたアドベンチャーゲーム。横浜中華街を舞台にした、RPGの要素も取り入れたミステリーものになるそうだ。なにかワクワクしそうなゲームだな。

エニックスから愛をこめてのお年玉

◀今回お年玉を下さった折茂賢司さん。イイ男。

"私はロリコンが嫌いだ"と断言する、北斗の拳でグラフィックを担当した折茂さんのプレゼントは、オリジナルのアダルトグラフィックが4画面入ったディスクだ!!

13 みどりは体の向きを変え、再びボディ洗いを始める。みどりのあの部分の繁みが、キミの目の前を行ったり来たりする。もう～、たまらん光景だ！　思わずしゃぶりついてしまうなら21へ。見て楽しむなら37へ。

第5チェックポイント

ハドソン

全国縦断 ソフトハウス・マラソン 896km地点

諸君、ニュースだ。ファミコンにアニメに大忙しのハドソンが久々にパソコンゲーム界に復帰。しかもハドソン初のアクションRPGをひっさげての再登場だ。うれしいじゃないか。タイトルは「ラミア」。

間もなく発売！　近未来1999年の東京を舞台にした「ラミア」。ハドソン本格RPGだ。

ハドソンがパソコン・ゲームの世界から遠ざかって、もう１年近くになる。「デゼニランド」「サラダの国のトマト姫」「デゼニワールド」と続いたグラフィックアドベンチャー３部作のあと、突然、テキストアドベンチャー「バニーガール殺人事件」を出して、それっきりハドソンは消息を絶っていたのである(？)。不可解といえば不可解な態度だ。

一部には「ハドソンはファミコンでもうかっているから、パソコンなんてメじゃないのさ」という声もあった。さらに一部には「ハチのムサシは死んだのさ」という声があったのも事実だ(ホントかなァ)。

⬅社内でスケボーやってて転んだ開発の高野サン

しかし、ハドソンは秘かにパソコン用ＲＰＧの開発を進めていたのだった。その名も「ラミア」。1999年の東京を舞台としたＳＦアクションＲＰＧである。

ま、そんなわけで、サブタイトルは「1999」ってことになるらしい。

それじゃ、ストーリーを紹介しよう。

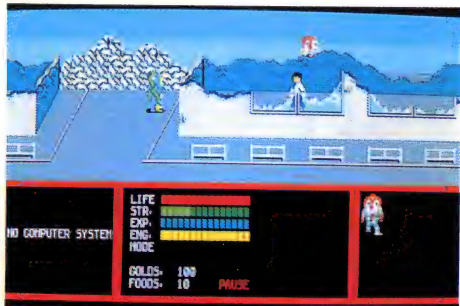
1999年７の月、突如、東京の上空に巨大なＵＦＯが現れる。当然、ファミコンのやり過ぎで、すっかりパーになってしまっている地球人は、宇宙人の敵ではない。そういうわけで続く７日間のうちに、東京の街は池袋・サンシャイン、新宿副都心・新都庁などの少数の高層ビルを残して、すっかり廃虚となってしまうのである。

しかし３年後の2002年３月その東京の街に１人の青年ジョーが現れる。「立つんだ、ジョー！」と、ことわざにもあるとおり(？)、ジョーは宇宙人と闘う。そして彼は行方不明になっている恋人・ラミアを探しながら、次々と敵の拠点をつぶして行くのである。

何といっても実際の東京の街が舞台になっているのがうれしいじゃないか。ゲームの中には池袋、上野、六本木、銀座、新宿、渋谷といった実在の街が出てくるし、ごていねいなことに池袋、銀座、新宿には地下街まである。

⬆窓の中に、キャラクターがいるのが見えるだろ。セル画面が生きてるよな

さすがに「デゼニランド」以来、地域性にこだわるハドソンと言える。

さて、このゲームの最大の特徴はやはりグラフィックだ。これまでのＲＰＧの画面っていうのは、斜め上から見下ろしたり、上から見たりするのが多かったけれど「ラミア」では人間の目の高さから街を見ることになっている。この位置からの絵で立体感を出すために「ラミア」では“セル画面”という考え方を取り入れている。いわゆるアニメのセル画のセルだ。つまり、セルを用意することで画面に奥行きをもた

⬆東京の街は、こ～んな具合に廃虚になってしまったのだ。クワバラ、クワバラ!!

14　キミはキッスをしながら、みどりのあそこにカラシを塗り始める。「あ……なんか変よ……」もじもじする彼女に、いきなり突っこむキミ。カラシのかゆみも、キミの激しいズッコンズッコンで、やがては快感へと変っていく。「あ〜、いっちゃう！」彼女は絶頂に達し、キミも無事フィニッシュ。プロの女に勝つには小道具も必要だ。Ｃへ。

⬆ホラホラ、よく見てごらん、主人公のボウズが並木の向こうを歩いてるのがわかるだろ？　そうなんだ。ちゃ～んと半分だ↗け木に隠れたり、突然、木の陰から現れたりと、なかなかどうしてコマカイ表現力をもっているのだ。とくに木の間をくぐる時↗なんか、ワタシ、思わず声が出ちゃうんです。建物の中も、また、いとをかし…っでせ。フッフッフ

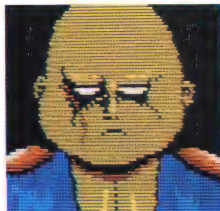
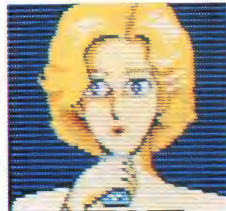
せてるわけ。たとえば窓の向こう側を通るときにはキャラクターがちゃんと窓ごしに見え隠れしてくるんだ。

しかもセルは4枚用意してあるもんだから、まず一番手前にガードレールがあって、その向こうに並木があってそのまた向こうに建物があって一番奥に塀がある、っていう具合にかなりモノホンっぽい画面になってくれている。この背景の中をアニメ処理（上下左右4方向について2枚ずつの描き換えで動く）で、キャラが動いてくれるわけなんだ。画面数約1000枚、モンスター100種前後、ＰＣ－8800シリーズ用2枚組で、発売予定は12月中旬だ。これは期待モンだと思いません！？

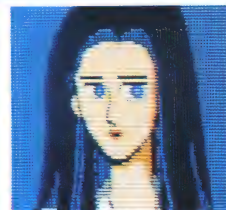
「ラミア」発売記念で懸賞論文募集中!!

「ラミア」の舞台となっているのが1999年。近未来だね。で、この“1999”をテーマに、みんなから作文を募集しようってわけだ。1999年のことでもいいし、“1999”の数字からイメージすることでもＯＫ。原稿用紙2枚程度で〆切は昭和62年1月31日消印有効。最優秀者にはレーザーディスクがもらえるぞ（1名）。あて先は欄外を見ておくれ。

「ラミア」オールスターキャスト、の一部

⬆占い師のおじさん　情報を金で売ろうとするヤツだ。

⬆酒場の客　帝国に敵意を抱き、ジョーに情報を与える。

⬆酒場の客　ブロンド美人の遊び人ネエサン。

⬆酒場のバーテン　ジョーの味方である。

⬆プロテクターを売ってる、ただの、店のおじさん。

⬆女医　ジョーの協力者だ。なかなかお目にかかれないぞ。

⬆地下組織で活躍するオニーサン　ジョーの味方。

⬆ナゾの中国人　…としか言えないのが残念である。

⬆ラミア　行方不明になってるジョーの恋人がこのコだ。

ハドソンから愛をこめてのお年玉

ええい！もってけ!!

見よ！　ソフトハウスお年玉プレゼント獲得特捜班の雄姿!!　我々特捜班はハドソン・スタープログラマー&デザイナーズ・スペシャルトーテムポール（ってほどのもんじゃないか）に加えて、ついに門外不出の「ラミア・キャラクター総登場スペシャルフロッピーディスク」を入手した。左の写真を見てくれ！　高野プログラマーの腕の痛みにつけこんで、ディスクを堂々と強奪している特捜班の手がしっかり写っているではないか。ふっふっふ。

以上のプレゼントは各1名ずつに。そして、ここには写っていないけど、ラミア特製ポスターを10名にプレゼント。ただ今、印刷中だ。これも楽しみにしておくれ。

OTOSHI-DAMA IRANKAE～～.

15 激しい尻叩きのおしおきが続く。洋子はぐったりしている。そこでキミはレオタードをめくってみると……、あらま、お尻が真っ赤にはれあがっている。なでなでしてあげるのなら05へ。同情無用とばかりに尻叩きを続行するのなら23へ。

第6チェックポイント

コスモス
コンピューター

『カレイジア・ペルセウス』、『聖女伝説』。このまったくちがうソフトをきいて何を思い浮かべますか？　そう、コスモスですよ、コスモスコンピューター。その、コスモスコンピューターの 新作情報だぜい！

全国縦断
ソフトハウス・マラソン
905km
地点

コスモスコンピューターは今日も元気です！

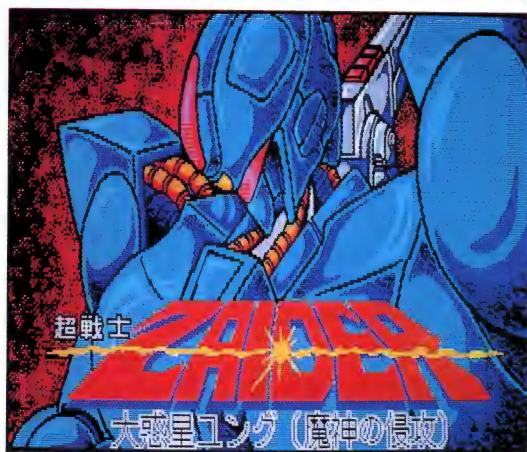
ザイダーにストレンジャー豪華2本立て！

スクロール＋バトルロールプレイ、『超戦士ザイダー』シリーズがいよいよ機動する。『バトルオブペガス』と『大惑星ユング（魔神の侵攻）』の2本だ。

オリジナルサウンドにのり繰り広げられる、スピード感あふれた空中戦闘モードと地上戦闘モードの2つのモードがあり、地上モードでは、空中時の4倍にもマップがふくれ上がる。

空中戦闘モードでの戦いは、超強力トレーサービーム砲を使い戦うんだけど、このビーム、自動標準で曲線を描いて、敵めがけてうなる。これは、快感だ。空中戦の途中で敵基地を発見しても、攻撃ができない。敵基地は、シールドが張られているんだ。破壊するためには、地上に降りて基地内に潜入し動力炉を破壊する以外方法はないんだ。敵の基地内ではＥＳ（エネルギーサーキット）や敵のコンピュータを使うことができるアイテムなどを手に入れられる。また、これは地上にもいるんだけど、敵基地内でも仲間を見つけられる。囚われた者や隠れている者は、有利な情報をおしえてくれたり、ともに戦ってくれる。ただし仲間は2人まで、3人でいる時に見つけても仲間にすることはできない。仲間ができれば戦いもらくになるかと思うとそうともかぎらないのだ。集団で戦う時は、どれだけ仲間をうまくコントロールできるかが問題だ。最終的な目的は敵のボス、魔神そのものを倒すことなんだけど、その間に絶対救出しなくちゃならない仲間やトラップなどが目じろおしだ。約4画面の広大なマップの中で、ザイダーは成長しながらハードバトルを繰り広げて行く。

もう1本新しい時代のゲームを紹介しよう。その名も『ストレンジャー 鏡の国の異邦人（エトランゼ）』だ。今までのＲＰＧに「戦略」という新しい部分を盛り込みシミュレーションの要素も盛り込んだ

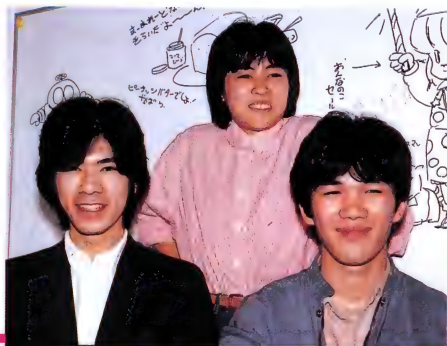
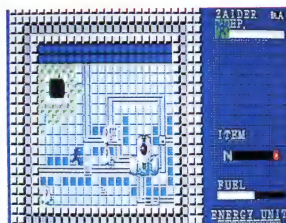
超戦士 ZAIDER
大惑星ユング（魔神の侵攻）

▲いつもクビをかしげて何か考えごとをしているザイダーの図。

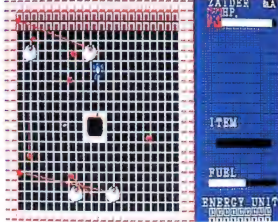
▼これが超強力トレーサービーム砲だ！

▲着陸はしたけれども、地上にもモンスターがウジョウジョ

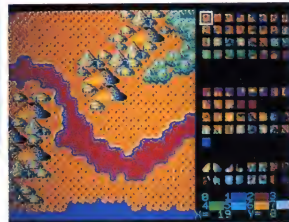
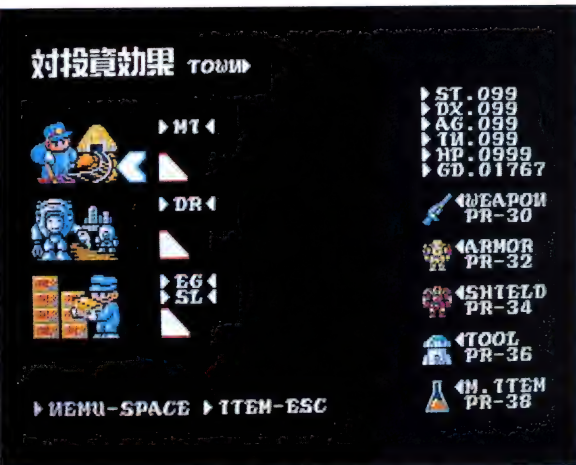
◀右上に見える黒い穴がエレベーターだ。入ってもダイジョウブ？

▶囚われていた少女を助けたこの子がゲームは重要なポイントに

16　「覚悟をし！」直美のムチが嵐のように打ちまくられる。あまりの激痛に悲鳴をあげるキミ。「どうだまいったか！」と言う直美に、泣きながら許しを請うのなら40へ。直美が打ち疲れるまで耐え忍ぶのなら54へ。

▲これが敵基地の動力炉だ。これを破壊すれば敵基地はふっとぶぞ。ここには最後にこよう

▼ここはトラップの部屋。下からエレベーターで上ってくるといきなり部屋の中央に

▲不思議ソフトのストレンジャー。森の世界だなァこれは。右にはつねにアイテムが表示されている

▼火山の世界、あつそうだぜ。こうやっていろんな世界をエディットしているんだな！

ソフトだ。世界は、氷、風、火山、蝶、森、岩……の世界と多数用意されている。遭遇したモンスターを倒して、賞金を稼ぎながら開発をして、都市を発展させるわけだ。

このゲームには、レベルや経験値がない。どうやってキャラを強くしていくかというと、モンスターを倒して得た賞金を使い、人体改造手術を受け、能力アップをさせるわけなんだ。あとは、アイテム武器類を買ったりもできる。ここで問題なのは、このゲームのいちばんの特徴である所の「開発」の部分だ。いわゆる主人公であるキャラがその世界の都市を発展させるわけだが、まず開発をしないことには人体改造手術や武器、防具などのアイテムの購入もできないのだ。鉱物の発掘場を作り、工場を設置して生産が上がり、はじめて自分の能力アップにもつながるわけだ。さらに敵の侵入に備えて、治安も力を入れなければならない。ひとつの世界を発展させ、次の世界へ進出していくという

『ストレンジャー』は新時代ゲームと言える。最後に、「白い館の少女」というのをちょっと。青島美幸さんの原作によるミステリーアドベンチャーだそうだ。ホラー要素もあって、これも楽しめそうだ。

▶都市の中だ。ここに入るとパワードスーツをぬぐんだけどそれがカワイイんだ

◀ショッピングをしようぜ。武器屋、防具屋、医者、パーツやさん

▶対投資効果、むずかしい名前。わかるかい。早い話が投資だね。答にもなってない

◀都市内での接収モード。都市での生産物をキャラクターが回収する

コスモスコンピューターから愛をこめてのお年玉

写真に写ると魂が取られる社長！

コスモスコンピューターの社長は時代の最先端であるコンピューターソフトの開発という仕事をしている割には、写真に写るのを嫌がるのである。私が考えるに、あれは魂を取られると思っているにちがいない。と言うわけで、写真に取られたばっかりに魂を取られてしまった社長から『超戦士ザイダー』の下じきを3名に。松本さとりちゃんが歌うイメージソング「Miss Magic」を1名に！

▶ザイダーの下じきでい！
▼ザイダーイメージソング

17 熱さに耐えてるうちに、キミはふと思った。ロウソクの火で縄を焼き切れると。キミは体をのけぞらせ、うまく縄を焼き切り自由の身となる。「両手が使えるようになればこっちのもんさ。よくも今まで……」キミは直羞に襲いかかる。自慢のチ○ポでいやというまで突きまくるのなら07へ。今度はキミがSになってやり返すのなら25へ。

第7チェックポイント

日本テレネット

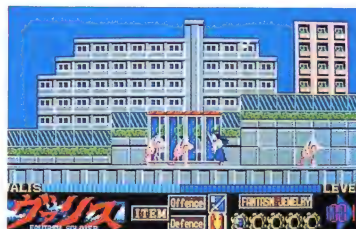
全国縦断 ソフトハウス・マラソン 915km地点

なにごとにも新しい姿勢でとりくんできた日本テレネットが、新しいアクションゲームを世に送りだした。それが『夢幻戦士ヴァリス』だ。というわけで、この『ヴァリス』を中心にマラソンしちゃうゾ!

日本テレネットいえば、ゴルフシミュレーション『アルバトロス』、男くさいウォーアクション『ファイナルゾーン』というぐあいに、リアルタイムのアクションものを開発することに、ある種のほこりを持ってるソフトハウスだよネ。その日本テレネットが新しいタイプのRPGアクションを出した。『夢幻戦士ヴァリス』、これが新作のタイトルだ。タイトルだけでわかるだろ、そう、これはファンタジーだ。設定は現代だけど、完全な幻想の世界。このゲーム、まず驚くべきは迫力のフルグラフィック・アニメーション。オープニング、エンディング、そして各ステージの間に挿入されたアニメーションによって、アドベンチャーゲームにひけをとらない壮大なストーリーが展開されている。

さらに、1ステージ32×32のスクリーンエリアがあり、最大1024画面のステージがあるというからおどろきものだ。各ステージの最後には、最大64×32ドットのフルカラー大型キャラとの対決が待っている。そして、さらにその4倍もあるビッグキャラも登場するらしい。

『ファイナルゾーン』『アルバトロス』で、すばらしい音と映像のミックス効果を体験させてくれた日本テレネット。今回もAV効果を最大限にいかして、すばらしいセッションを聞かせてくれる。これは聞きごたえあるぜ。

▲とっても明るい開発室だぜい!!

▲日本テレネット自慢のグラフィック

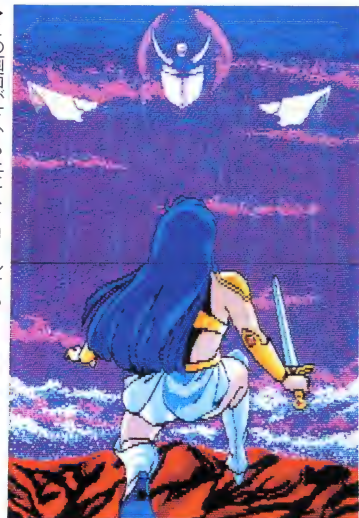
▲こいつらがデカキャラだ

▶この画面が下から上にスクロールする

日本テレネットから愛をこめてのお年玉

最新作、ご存知『夢幻戦士ヴァリス』のゲーム画面をパネルにしちゃいました。天地207ミリ、左右330ミリのコンパクトなものだから、机の上にでもかざってネ。実はこの他にもパネルを作ってあるんだけど、今回は写真のもの(MSX版の画面)を5名にプレゼントします。

OTOSHI-DAMA IRANKAE ~~.

18 「さあー、うんこでもなんでもドンときやがれ!」キミのハッタリにルミはあきれている。「あなたがそこまで変態だったとは思わなかったわ。失望したわ……。エミ、やっちゃいなさい」エミはうなずくと、キミのチ○ポをガブリとかみ切った。END

第8チェックポイント

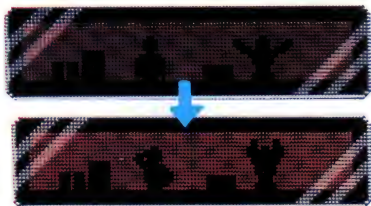
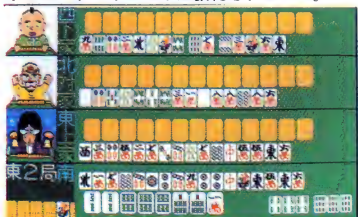
ゲーム・アーツ

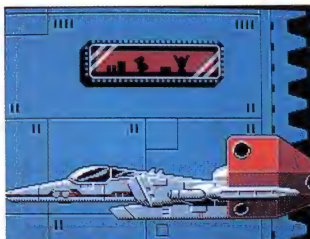
全国縦断 ソフトハウス・マラソン

930km 地点

“ゲーム・アーツ”の時間がきました。私は、このソフトハウスから“待つ”と言う2文字を教えられました。しかし、「待てば海路の日和あり」と言う言葉もあるように、できました。『シルフィード』。すごいぞ、オドロクゾ。このソフトは!!

宇宙歴3032、人類は冥王星軌道で遭難した宇宙人の恒星間宇宙船を発見。人口増加で破滅寸前だった地球は1つに集結して短期間に銀河連邦を築き上げたのだ。しかし星が多くなれば無法地帯も多くなり、反乱軍が生まれた。そして、反乱軍を鎮圧すべく戦闘機SA—08シルフィードによる単独攻撃が完遂された。

できたんだなァ～、ジィ～ン。オープニングを見ては、感動。高速でせまる敵キャラを見ては、また感動の世界。オープニングでまずビックリするのがディスプレイにあらわれるデッカイ顔。おまけにこの顔がしゃべるんだ。すごいオープニング。今年中に発売まで行くと言うことだ。それから、待たされていると言えば「ぎゃんぶらあ自己中心派」こちらも来年の春には絶対出します。

▲デモシーンで登場するお2人さん。ひとりは、手を振り、もうひとりは敬礼をするんだ。

▲おまたせ自己中心派も、もうすぐです。

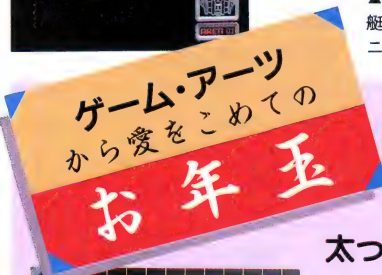
▶開発スタッフ一同です。ニャイ！
▼これがデモの全画、カッチョイイネ。男心をくすぐるじゃないか！

▼目をチカチカ光らせながら、オシャベリするデカずら。よくやりました。すごい！

▲敵高速小型戦闘艇との戦闘。テクニックがきめて？

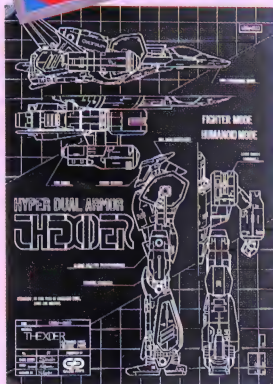
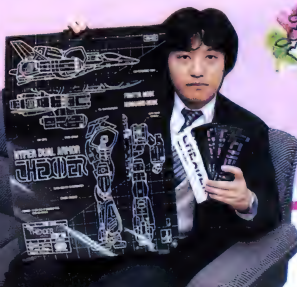
▼敵軽巡洋艦と遭遇。こいつのミサイル攻撃は強力だぞ。レーザーを装備していれば勝てる

ゲーム・アーツから愛をこめてのお年玉

THEXDER

© 1986 GAME ARTS CO., LTD.

太っぱら社長のプレゼント

ゲーム・アーツからの愛をこめたお年玉は、前作のシューティングゲーム「テグザー」のポスターとステッカーだ。このポスター黒地に白で線描きされた、カッチョイイ物。もらった人はだいじにするように。ステッカーの方だってカッチョイイんだぜ。こちらも、もらった人はだいじにするように。各10名に！

▼太っ腹社長の内田さん！

▲テグザーのポスターだよ

第9チェックポイント

日本ファルコム

ハーイ、こちら第9チェックポイント、東京は立川にある日本ファルコム。もはやこの名を知らぬ人はモグリといわれるヒットメーカー。この秋『シナリオII』、『ロマンシア』、『アステカII』と新作3本も出して、絶好調一っ!!

全国縦断
ソフトハウス・マラソン
965km 地点

ロマンシアやアステカIIの㊙話だよ

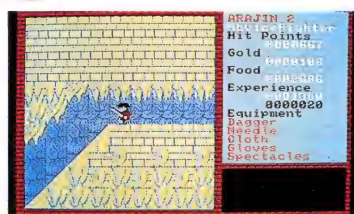
ウッホホ〜イ、ケーコだよー。このページはワタシが乗っとっちゃうのだ。だぁって、今月はザナドゥのHow To Winができないんだもん。期待してたみんなにはごめんねー。

さて、どうして今月のHow To Winはお休みになっちゃったんでしょう。それは、ケーコが付録の「ザナドゥ裏マニュアル」で燃えつきてしまったからなのれす。えーん、マップにタワーに10面ぜーんぶ調べるなんて、だれがひとりでできるんだぁ。もう、あんな企画絶対にＯＫしないぞっ、み〜んなドワイキライだ〜〜!

▲見よ修羅場を抜けてのすがすがしい笑顔を

そういうわけで、ファルコムさんにはウラミはないけど、いやちょっとあるかな、んにゃにゃ、うんとあるぞ。どーしてあんなややこしいマップなんにぁ！　うーん、気分がすこおし過激なもんだから、何をいいだすかわからないゾォ。内緒の話もバラしちゃうかも、ファルコムさん♡

とにかく「ソフトハウス・マラソン」ということで、またまたケーコはファルコムさんにおじゃますることになったのでした。その前は『ザナドゥ完成直前取材』で行ったんだよね。

前回おじゃましたときは、もう戦争みたいにいそがしくて、いろんなマシンの前に、並んだおにいさんたちが、『シナリオII』のテストプレイしてたりしたんだけど、いまは落ち着いて、ちょっと羽をのばしてるとこって感じでした。木屋さんなんか晴れ晴れとし

▲爆発的人気の『ザナドゥ・シナリオII』だ

▲ コンプティークのコミックもよろしく

▲ ニュータイプAVG『アステカII』

◀宮本氏

▶加藤社長

◀木屋氏

19　キミはルミのみぞおちに一撃を入れて気絶させる。だがそれを見ていたエミが「ルミに何すんのよ！」と怒り狂い、イスをキミの後頭部に叩きつけてきた。END

た顔しちゃって、まぁ。

で、今回は木屋さんや宮本さんにゆっくりお話を聞きました。新作の裏話を中心に盛りあがっちゃったのだ。

まずねぇ、『シナリオII』はやっぱりトレーニングラウンドのモンスターのこと。読者からの投書がすごい勢いですよといったら、その程度じゃまだ甘いんだってね。

なんと文字キャラのモンスターのほかにも、まだ透明なモンスターなるものがいるんだって。1人だけ読者の中にこのモンスターを見つけたって人がいたけど、もってる宝がすごいんだよね♡　しかも1匹だけじゃなくって、レンガの壁だらけのトレーニングラウンドのどこかに全部で4匹いるのだ。ファルコムのスタッフですら、右に○歩、上に○歩という具合いにして行かないと迷子になってしまうというから、もし読者の中でこいつらを全部見つけた人がいたら、特ダネ大賞あげちゃいたいね。ちなみにアイテムとか使えばちゃんと全部倒せるそうです。

あと、各レベルはスタッフがそれぞれ1面ずつ担当して作ったんですよ、というお話もしてくれました。とくに木屋さんのご推薦(すいせん)はレベル5、例の地獄のハイテク2段跳び面です。この位置でいったん右に跳び、すかさず7キーを押しっぱなしにするんです、なんてマップを指さしながら説明してくれました。みんなもケーコの裏マニュアル見て研究してみてね。

もちろん楽しいお話は『シナリオII』だけじゃないよ。『ロマンシア』や『アステカII』にもびっくりするほど楽しい秘密が隠されています。

ロマンシアはねぇ、あるバージョンだと、ストーリー上、重大な変化が起こります。エヘヘ、お姫さまがね……。この件はこれ以上書けないが（編集部やファルコムに電話してもダメ）、『アステカII』の秘密はズバリいいます！　Bディスクと Aディスクを逆にしてゲームスタート。エラーメッセージが出るが、かまわず「MIHO」と打ちこむとHな隠し画面が！　ただし88版でしかできないよ。

▲全員でハイ、ポーズ♡
◀ファルコムは立川の駅から歩いて5分

日本ファルコムから愛をこめてのお年玉

「えっ、オリジナルプレゼント？　ほかでは手にはいらないものねぇ……、よし、ぼくの書いた詩を上げよう。サイン入りで！

なにっ？　もっとほかにも欲しいってえ。ワガママな人だなあ」

といいつつも、ユニークなプレゼントを集めてくださった宮本さん。いい人なんだよ、ホントは。日本ファルコムからのお年玉は、この特集の中でも、1、2を競う品数の多さであります。応募しろよ!!

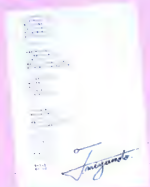
▲作画チームからもプレゼントあり。多謝！

▲PC-88から直接採録した『シナリオII』BGMテープ。2名に。

▼『アステカII』88用デモディスク。1名

▲オリジナルイラスト、サインつき。3名にプレゼント

▶ロマンシアのボツイラスト。1名に

▲『ザナドゥ』エンディングメッセージ

▲宮本氏サイン入り自作詩。5名

▲マニュアルのラフを1名に

20　みどりはいきなりチ○ポをカポッとくわえてきた。さすがに「おフェラのみどり」といわれるだけあって最高の舌戯だ。このままみどりの得意技をあえて受け続けるのなら91へ。この攻撃は避けたほうがいいと思うのなら82へ。

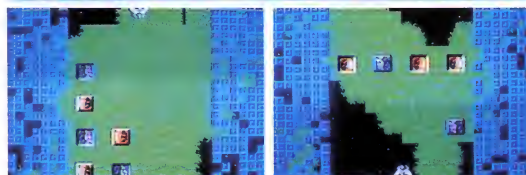
第10チェックポイント

ストラットフォード
コンピューターセンター

つねに異質な、独自なものをつくり上げるソフトハウス“ストラットフォード”。『ザ・スクリーマー』で、近未来のネチョネチョベチョベチョの完全なSF世界をつくり出し、ゲーム界に新風をまきおこした。さて、その新作はいかに。

東方、『摩訶迦羅』プログラマー滝内！
西方、『獣魔伝ガブラル』プログラマー大川！

『ザ・スクリーマー』につづく、自信の最新作は『魔訶迦羅』。時は、忘却のかなた、戦乱の世とおぼしき暗黒の時代に、1人の青年が「姫をたすけてくれ」と旅立を宣せられた。封印を解かれ俗世間にまぎれ出た伝説上の魔物をたおし、触れてはならない秘密を知った彼は、すべてを知った。自分に課せられた使命とは、神に死を宣告することと、明姫の命をとりもどすため、青年は新たな決意をしなければならない。とストーリーにあるのだが、う〜んつくづく私は思う、彼らの頭の中はどうなっているのだろうかと…。広大なマップに3D迷路、その中にちりばめられた数々のナゾ。ユニークな敵、たとえばウシ、あとは、山男、じつにオリジナル。フシギな東洋の世界をみごとに造りだす、幻想的なサウンド。前回のスクリーマーの時にはサウンドが、オープニングにしかなくて寂しい思いをしたものだけど、今回はしっかりサウンドが入っている。地上部分、3Dダンジョン戦闘シーンとすべて曲がちゃんと変わる。そして、随所に入るグラフィックが圧巻だ。城の中、寺の中や洞窟の中はすべて3Dのダンジョンになっている。ここでもしっかり前作スクリーマーで使っていた、ドアが開くアニメーションを取り入れている。

そして、もう1本！　あの大川さんの新作の『獣魔伝ガブラル』。MSXのシューティングだ。超高速のスクロールとムネ踊るサウンド、キャラ10種、迷路51パターンと言うすぐれ物。とお〜しの始め♪に完成予定とのことだから、来年はMSXシューテングの年になるだろう。

MSX開発グループが頭をひねり、より複雑なもの、より高度なものを目指したと言うからこれは期待できる。

ストラットフォードコンピューターセンターから愛をこめての お年玉

獣魔伝ガブラルのBGMディスクを

えっとォー。早くソフトがヒットしてくれないと、ステッカーだのキャラクターグッズなどが作れないんですね。だから、あんまりプレゼントのバリエーションがなくてゴメンナサイ。でも、数は少ないけど、とびきりのプレゼントを考えたからね。それは「獣魔伝ガブラル」のミュージックディスク。7曲入ってて、アレンジは開発者の大川サン。作曲、演奏はFOURってグループ。これボクの弟もメンバーです。ヨロシク。で、5名にプレゼントしますネ!!

21 キミがみどりのあそこにしゃぶりついたため、彼女もキミのチ○ポをくわえこんできた。彼女はプロだけに一流の舌戯を誇っている。どっちが先にいってしまうか勝負をしてみるのなら62へ。危険な勝負は避けるべきだと思うのなら73へ。

第11チェックポイント

工画堂スタジオ

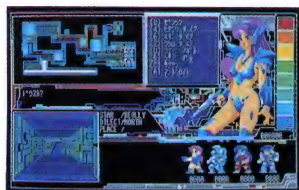
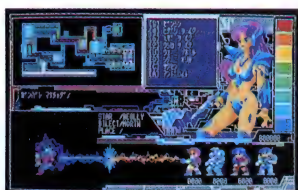
「覇邪の封印」が絶好調の工画堂スタジオ。次の新作がおおいに気になるでしょう。実は、2つの作品がこれから春にかけて用意されているのだ。「コズミックⅡ」と「覇邪の封印」のアドベンチャー版。お話をうかがってみたのだ。

全国縦断 ソフトハウス・マラソン 1,020km地点

コミカルメッセージと超能力合戦が見物だ！

前からうわさされていた「コズミックII」。正式なタイトルが「サイキックウォー」ということで、超能力戦が見ものとなるRPGだ。

前作はサイキック能力を取りもどし、KGD星系を解放するまでのお話だったけど、今度はその身につけた超能力をはたらかせ、クィラ帝国の母星にのりこむというお話。で、なんといっても売り物は、リアルタイムの要素を取りいれた超能力戦。使える超能力は、変身、テレポート、サイキックウェーブ、シールドなど6種。マップなどのアイテムもふんだんに出てくるんだ。もちろん今回もさらにパワーアップした美人のアンドロイドが一緒についてきてくれる。

企画の阿部さんにうかがうと「楽しいメッセージもまたたくさん用意してますし、例のエッチな場面もありますよ」ということなので、おおいに期待しよう。発売は来年3月、全機種同時発売をめざしている。

◀左のマップはあるアイテムを取ると表示される

◀この超能力合戦の戦闘シーンが見ものなのだ！

◀またおもしろいメッセージを作った阿部さん

魔道院が舞台のAVGだ

工画堂もう1本の期待の新作は、「覇邪の封印」の世界が舞台のAVG。異変の起きた魔道院に若き天才魔道師がのりこむというお話。ゲームシステムは決まっていないが、BGMもあり。

◀これがこのゲームの画面構成。期待しちゃうぜ

工画堂スタジオから愛をこめてのお年玉

まず左の写真のスタッフの紹介をします。前列左からデザイナーの杉山さん、最近スタッフに加わった橋本さん、後列左からメインプログラマーの永井さん、「コズミックソルジャー」「サイキックウォー」の企画の阿部さん、「覇邪の封印」の企画の阿賀さん、キャラクターデザインの白木沢さん、FM7のプログラマーの瀬尾さん。彼らにチーフの鬼羅さんを加えたのが工画堂のメインスタッフです。

で、プレゼントは、このスタッフのみなさんの「覇邪の封印」ハンカチに書いてもらった寄せ書きです。キャラデザイン担当の白木沢さん直筆のテラリンも描かれています。世界にひとつしかないものですよ。

テラリンがハンカチになったのだ！

OTOSHI-DAMA IRAN KAE〜〜.

22 キミが近づくと洋子はサッとかまえる。「オレはキミと争うつもりはない……」「えっ……？」と、キミは洋子を油断させておいて……、突然唇を奪うのなら52へ。力強く抱きしめるのなら71へ。

第12チェックポイント

BPS

年末から年始にかけて、囲碁ソフトを始め新作をつぎつぎとリリースしたBPS。全力フルスロットル、という感じなのだ。小春日和のある日、横浜（の奥地）にある、熱気ムンムンのBPSを訪ねた。

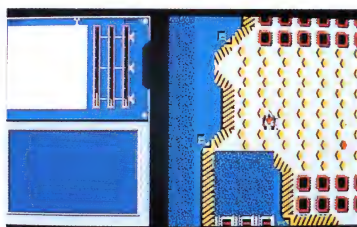
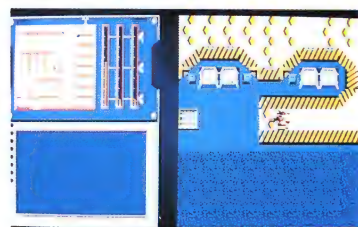
全国縦断
ソフトハウス・マラソン
1,046km
地点

初のアクションゲーム『ライレーン』参上！

ＢＰＳの新作ラインナップを、とりあえず並べてみよう。
『対局囲碁２』。あの『対局囲碁』の続編で、さらに棋力がパワーアップした。『対局囲碁 Jr.』。ＰＣ－88で遊べる囲碁ゲームだ。『碁遊技』。９×９の碁盤を使ったゲームで、本格的に囲碁を覚えたい人の、練習用にもなる。

なんか囲碁ばっかしだな。以後、ＢＰＳの囲碁はどうなるんですか（得点9.90！）企画の吉田さん？
「もっと強いソフトを出せ、と注文がきますが、パソコンで囲碁ゲームを作るのって、ムズカシイんですよねえ」と泣きがはいったところで、『アトラス』。３Ｄボードを使った思考型ゲーム。なんのこっちゃわからん人は、12月号P71を見てください。

そして、今回のメインディッシュ、『ライレーン』であります。これもまた12月号のクラッシュで紹介したのだが、川原さん（ＢＰＳ企画営業課長。見た目は怖そうだが、じつは怖い）が、もっと紹介しろ！　とうるさ……いや、なかなかよいゲームなので、「なかなか!?」、いやその、とてもいいゲームなので、改めて紹介させていただきま～す。

ＢＰＳでは初めての、リアルタイムアクション『ライレーン』。５つのフロアをもつ巨大宇宙ステーション内を、全48方向へ移動可能なスペースシップを操作しながら駆けめぐる。そして、

▲『ライレーン』最初のほうの画面。操作がとてもムズカシイのだ

▲あるアイテムを取ると、左上のマス目に、そのフロア全体のマップがでる

LYRANE

▶完成したばかりのジャケットイラストをパチリ。つまり、こういうイメージのゲームなのだよ

23 グキッという鈍い音……。あまりにも力を入れて叩いたため手首を捻挫してしまった。「このチャンスを待っていたのさ」「なにっ！」「あたいはいつも先公のケツバットにあって鍛えられてる。おまえの尻叩きなんか全然きかないね」洋子は捻挫した手首を中心に攻め反撃を開始する。キミは半殺しの目にあい懲戒室へ……。31へ。

かなり重要なヒントになる画面だよ！

最も下層のフロアにある暴走コンピュータ「ライレーン」に正しいプログラムをインプットすればＯＫなのだ、が……!?

各フロアは、それぞれ凝った迷路になっており、ここをうまくシップを操って進むのが、かなりムズカシく、かつ、ゲームのダイゴ味となっている。というのも、シップは慣性の法則に従って進むため、スピードを出しすぎると、急な曲がり角などで曲がりきれず壁に激突→ゲームオーバーということになる。かといって、あまりノロノロしていると、いつまでたっても下のフロアに行けない→燃料ぎれ→ゲームオーバーになる。

もちろん、敵キャラや隠し部屋など、ウレシイ仕掛けもいっぱいだよ。

あれっ、あのゲームはどこに行ったの?

みなさん、コンプティーク86年7月号「ＢＰＳ特集」を覚えておいでか。あの中で、ブラック・オニキス・シリーズ第３部『ザ・ムーンストーン』を大々的に紹介し、(86年の) ８月には必ず発売！　というコメントを掲載した。が、しかし、待てどくらせど出ないではないか!!　「もうカンベンしてよ、イジメないでェ」と逃げまわる担当をつかまえ、ついに情報を手にした。87年の３月ごろには、きっと出す、出したい、出せれば……とゆーことだ。

▲内容を大改造したのが発売延期の原因とか。この画面もガラッと変わるかもしれない

◀そんなゲーム知らないとシラをきるヘンク氏

◀ボク日本語ワカンナイとボケるラングドン氏

◀ＢＰＳスタッフのみなさん。もっと、いっぱいいるけどいま会議中なので

▼なんと四畳半ルームがある。ポケーッとしているのが、お世話になった吉田さん

BPSから愛をこめてのお年玉

おススメは、BPSの社内報なのだ！

「なにィ〜、プレゼントォ〜?　××（某メーカー名）は何を出してんのよ。ふーん、おーし、これでどーだ、それもどーだ、どーだ!!」と川原さんと吉田さんがもってきてくれたのが、右のプレゼントの数かず。なかには、「くさるほどあるからさあ、いくらでももっててよぉ」というなげやりなものもあるのですが……ハイ、ありがたくチョーダイいたします。

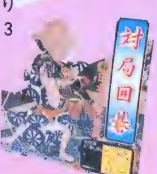
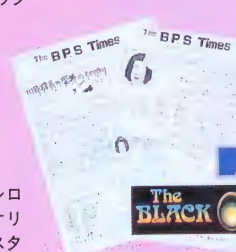
プレゼントの目玉は、ＢＰＳで毎月１回発行している社内報じゃないかな。ほとんど、うちわ話だけど、ＢＰＳの社内の雰囲気が伝わってきて楽しいのだ。それから、社名入りのレポート用紙は、マッピングに最適だよ。

▼ヘンク社長サイン入りＴシャツ。１名

▲『アーコン』のデモソフト88版。２名

▼ＢＰＳ社名入りレポート用紙を３名に

◀サイン入りゲームブック

◀『エプシロン３』のオリジナルポスター。１名

▲『対局囲碁』の宣伝用かざり。ステッカー付。６名

◀ＢＰＳ社内報２回分ステッカー付で２名に

第13チェックポイント

クロスメディア

全国縦断 ソフトハウス・マラソン 1,067km地点

クロスメディアの取材日は、西武VS広島の王座が決まる、日本シリーズ天王山。オフィスに参上してみると、やっぱり…ネ、みなさんTVにくぎづけだったのだ。あっかるいんだよね。年末年始続々発売ソフトも負けずに明るいゾ!!

●女子大生交際図巻

いつまでたってもモテそうもないキミに、愛をこめて贈るのがこのソフト。60〜70あるデートゾーンを、画面の彼女と対話選択しながらキワドイとこまで進んでいこうってもの。喫茶店、お遊びコースは、モノホンの女子大生（津田塾4年）小沢広美サンが企画・設定。しかもグラフィックは内田春菊…で、こりゃ期待。女の子は5タイプ。1月中旬には楽しめる!?

●卒業写真

ふっとヒマになったりなんかすると、高校時代の卒業写真なぞを広げてみたりしたくなる。そーいえば、マドンナのあのコにTELしてみようか、なんて思ったりして。で、TELした先の彼女は、高校時代とはかなり違った人生を送ってた…。というゲームなのだ。

人生のはかなさとHがただよう。3月発売予定。

●ビーナス・ファイア

原作者が横山宏氏、ということで、戦闘モードなど、グラフィックは期待モノ。また、パソコンにそれほどくわしくない横山氏の参加によって、逆に今までにない設定、ストーリーなどの幅が広がったのも魅力のひとつだ。もちろん、SF3Dのキワメツケってわけで画面はド迫力。1月16日発売予定。

●野球ゲーム・etc

スポーツど根性シリーズの決定版が来年発売予定の「野球ゲーム」。練習モード、実践モードなど設定され、実力のほどがすっかりわかってしまう、コワイゲーム。セ・リーグ十(プラス)架空チーム7チームが登録でき、対抗戦もできるのだ。そのほかにも、「MUSIUM3」「ジャンゴI」「スターシンフォニー」など、息をもつかせぬ勢いで発売する。

クロスメディアから愛をこめてのお年玉

絶対ほしいプレゼントだ

まず「女子大生交際図巻」を企画した小沢広美クンからの手紙をキミにあげちゃうプレゼントだ。ただし、キミから先に広美クンに手紙を出す。で、広美クンが気に入った10名に返事がプレゼントされるんだ。広美クンへの手紙はコンプティーク編集部〝クロスメディア広美係〞まで。〆切りは1月7日。スターシンフォニーのレコードも10名にプレゼントするから、これもヨロシク。

▶ウワサの小沢広美クン。津田塾大4年のマドンナだ

▼スターシンフォニーのジャケ写だい。待っててヨ

▼クロスメディアの南サン。元気ぶりッ！

25 直美を縛り、ムチ打ち、ロウソク責め、浣腸と、ありとあらゆる手段で責めたてるキミ。Sの感覚しか知らなかった直美が、新たにMの感覚にめざめ始める。こうしてキミは直美をM女に調教し、副会長室まで案内させた。41へ。

第14チェックポイント

光　栄

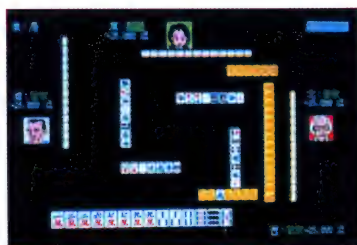
全国縦断
ソフトハウス・マラソン
1,081km
地点

えー、われわれはいま、神奈川県は日吉におります。慶応大学のキャンパスがあるので有名なところですが、ここに、歴史シミュレーションの光栄もあります。では、さっそく光栄におじゃましたいと思います。えー、この道を…。

光栄の本社は、かなりリッパな建物である。そして、取材班がとおされた社長室がまた、ジュータンが敷かれるわ、大きな木製デスクはあるわ、ソファーはレザーだわ、とじつにマジメに日本の社長室なのである。でもって出てきたコーヒーのカップが、「あれ、1セットでン万円するわよ」と同行の女性カメラマンがタメ息つくくらいリッパなのである。さらに……、ゴックン。

いや〜、思わず堅い話を長々としてしまったが、光栄の新作情報です。

ＰＣ-98版『麻雀大会』。用意された合計15名のメンバーとプレイヤーが、麻雀のトーナメントを行うというもの。15名のメンバーは、それぞれ個性豊かなヤツラばかりで、ただ麻雀をするのじゃなく、いろんな会話も楽しめるそうな。おまけに「すっ飛び」とか「ワレメ」というチマタではやっているルールも使えるんだって。発売日は未定だが、１月中には出るんじゃないのかな。

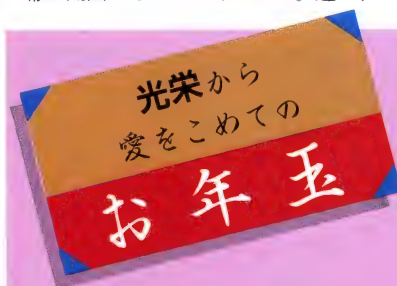
あとは移植版情報。あの『信長の野望』が、ついにファミコンになるのだ。発売は87年２月。そして『三国志』がＭＳＸで登場。こいつは86年12月中旬に出てくる。

▲『麻雀大会』。ただの麻雀ゲームじゃない

▲ファミコン版の『信長の野望』

さて、ここで大ネタを紹介するゾ。『信長』、『蒼き狼』、『三国志』に続く栄光の（誤植じゃないよシャレだよ）歴史シミュレーション第４作、『維新の嵐』が、いま堂々の開発中なのだ！　このタイトルでわかるよーに、このゲームは明治維新を実現させることが目的。たとえば、坂本龍馬になって、全国を渡り歩き、日本中の藩の意見を倒幕＆開国にもっていけばＯＫ。逆に、新選組の近藤勇になって勤皇佐幕（意味のわからんヤツは勉強しろよな）に世論を統一してもよい。このほか、西郷隆盛やら、勝海舟やら、歴史の有名人物数十人の中から主人公を選べるぞ。なんか、ここまでの説明ではジミッポイけど、刺客による暗殺とか、欧米列強の干渉などの複雑な要素がたっぷりはいった、高度にして、壮大な政治ゲームであるのだ。

乞う、ご期待!!

▲左が飯島さん、右が　襟川社長

光栄から愛をこめてのお年玉

光栄のスターデザイナーといえば、歴史シミュレーションの「シブサワ・コウ」。で、写真を撮らしてもらおうとしたら、取材に応じてくれた飯島さんいわく、

「すいません、写真に撮られると生命が吸いとられるといってますので、撮影はカンベンしてください。その代わり、サイン入りポスターをプレゼントしますので」となった。

▲ポケット・カレンダーも５名に

▲シブサワ・コウのサイン入りポスターを５名に

26　キミの右手はいつもオナニーで鍛えてあるが、左手はそうでもない。そのため左手はペースダウンし、ルミが不満をもらし始めた。「エミだけ気持ち良くさせるなんて……差別してるの!?」しかたがないので、ルミを右手でクニクニしてやるのなら**56**へ。抱き寄せて、唇を合わせることでごまかすのなら**42**へ。

第15チェックポイント

クエイザーソフト

全国縦断 ソフトハウス・マラソン 1,097km地点

クエイザーソフトを知ってる？　まだ若いソフトハウスだけど、フシギなパワーをもってるぞ。その、クエイザーがいま開発中なのが、ウワサの『ＡＩＲ』だ。RPGでもない、シミュレーションでもないこのゲーム。その実体は!?

◀これが、キミたちの乗るマシーンだ。カッチョエエだろ。下がコックピットだぜィ。

なんたって、開発室が日本間だぜ。これにはさすがにオドロイた。これもまたパワーだ。さて、その日本間で開発中なのが、『ＡＩＲ』(Anti Intruder Ranger)。銀河系への侵攻をねらうギガ星団、それを阻止しようとする銀河連邦。その渦中、キミは銀河連邦の命令によりある任務についた。とまあこれがストーリーの概略だ。任務遂行のため宇宙艇とロボットをプラスしたようなフシギな乗り物を操って、太陽系内の星々を冒険するわけだ。

小沢さんいわく、ロールプレイングでもなくシミュレーションでもない、インター・アクティブ・シミュレーションと呼ぶのだそうだ。画面は３次元のコックピットになっていて、中央のディスプレイに外の景色が映しだされる。左右には計器類とクロック、つまり時間表示がある。このクロックがくせもので、ゲーム進行に大きくかかわってくるらしい。この辺は、あんまりくわしく教えてもらえなかった。

それからも１本同時進行で開発が進んでいるのが、夢とロマンのゲーム『Ｉllusions』。謎解きがメインのＲＰＧだそうだ！

▲左から、小沢さんに『Illusions』の吉川さん

クエイザーソフトから愛をこめての お年玉

ダジャレならまかせてちょ！

わたしが初めて、写真のコンラッド小沢こと小沢龍弥氏と会ったとき、世界は異次元へとトリップした。なんなんだァ〜この人は、ダジャレは連発するわ、硬い話はするわ。こちらも負けじとダジャレを考えたのだが敗けたぜ！　とにかくやたらおかしい人なんだ。

小沢さんは、ハワイ出身でちょっと英語なまりの話しかたをなさる。編集者のＨいわく、「ＧＩの通訳みたいだろう」といっていたけど、マトを得ているなァ。しかし、ただおかしいばっかりの人じゃないんだよ。ちゃんと、『ＡＩＲ』に取り組んで、すばらしい物を作ろうと努力をしている。

というわけで、クエイザーソフトのお年玉は机の引き出しからひっぱりだした、ラフだ。

▶ワタシガ〜コンラッドデェ〜ス！

▲出たぜ！ＡＩＲのラフスケッチだ。あげちゃうんだぜ！

OTOSHI-DAMA IRAN KAE 〜〜.

27 キミは立ち上がると、ルミの髪をわしづかみにして強引にチ○ポをくわさせた。ルミの舌戯はなかなかのもので、すぐにでもイッてしまうそうな気分。しかし、エミがキミのお尻をペロペロなめ始めたので、ケツの穴がキュッとしまって感じにくくなってしまった。エミを突き飛ばしルミの口に射精するなら69へ。そのままなら87へ。

第16チェックポイント

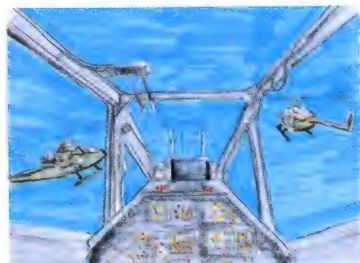
システムサコム

『メルヘンヴェール』でおなじみ、システムサコムの登場です。そのサコムで開発中のソフト4本、ちょっとだけ紹介。クリエイターの佐藤さん、プログラマーの高橋さんは2人とも楽しい人だった。女の子もカワイかった。

イラスト／とっちゃ

全国縦断 ソフトハウス・マラソン
1,114km地点

サコムの新作はまず、この記事をみんなが読んでるころは、もう発売されてると思うけど、3次元カーアクション『ハイウェイスター』。んでもって、MSX2への移植版『メルヘンヴェール』(画面がキレイ!)。

で、問題なのが、いま企画段階中の2本。1本はヘリコプターのフライトシミュレーション。サコム初のシミュレーションだが、お家芸の3Dを使った期待作。そしてもう1本が、あの『ムーンボール』を作ったマーク・フリントによる、ファミコン版ピンボール!「ピンボールのボールがRPGするゲームです。アイテムを取ったり、キャラが成長したりするワケで。マークがファミコンに挑戦すると、こーなっちまうという作品です。ケッヘッへ」と佐藤さん。いったい、どんなゲームになるんじゃろーか!?

▲3Dフライトシミュレーションのイメージ

▲こちらRPG風ピンボールだとさ!

▲『ハイウェイスター』の画面

▲ユニークな2人

▲この2人がサコムの花だぜ、好みだ♡

システムサコムから愛をこめてのお年玉

ユニークなものばかり!

話せば長いことながら問題の洗剤である

▲サインなんか書いていいの？　と伊佐社長

▲民芸品風、手づくりさこむらいたー

▲浩一ちゃんと一征ちゃん、社長様のサイン入りTシャツ!

◀サコムシール付き洗剤。地元商店街の景品

28 そんなキミを見て、エミとルミはイライラして怒り出す。そして「私のよ!」「違う。私の!」と言って、キミのチ○ポを奪い合う。そのうち、ポロッとキミのチ○ポはもげてしまった。あわれ……。END

第17チェックポイント

T&Eソフト

全国縦断 ソフトハウス・マラソン 1,498km地点

「やっぱりそろそろ新しいものをやらないと、作る方もプレイする方もあきが来てますよね」と語る横山社長。T&Eソフトがまた一石を投じるニューソフトは、どんな世界を出現させてくれるのか？　誰もが関心をもってる「ディーヴァ」に直撃！

昔からのSGへの愛着が「ディーヴァ」を生んだ!?

名古屋から地下鉄で30分、静かな郊外のビルで新しい波が始まっていた。そうシミュレーションゲームの波だ。

T&Eソフトから発売される「ディーヴァ」は、今までの“難しく、複雑で、地味な”シミュレーションゲーム（以下SG）というイメージを脱皮した新しいゲームといえるだろう。来年のキーポイントはシミュレーションという声が多いが、その先陣を切って送り出された「ディーヴァ」。その企画はどこから出てきたのか？　まずはそのへんの事情をデザイナーの吉川さんと内藤さんに聞いてみよう。

――どういうことで、SGの企画が出てきたんですか？

◀これが88版のタイトル。迫力ものだ

◀タイトルの後の状況説明。迫力ある画面だった

吉川「え～僕が企画会議で初めに言いだしたんです。もともと高校時代からボードやコンピュータのSGに興味をもってプレイしていたので、企画を出すときにどうせ通らないだろうと思いながら提出したんです。そうしたらほかの人があまり書いてこなかったもので、ページ数のあった僕のが目立って、採用されちゃったんです（笑）」

――そのとき内藤さんはどう思ったんですか？

内藤「もう僕はもちろん反対！　もともとSGとかの難しいタイプは嫌いなんですよ。でもほかにあまりまともな企画がなかったし、「ハイドライドII」のあとってことで、みんな今までと変わったものを作りたいという雰囲気もあったんです」

――でも反対があって、その後スッキリ製作に入れたんですか？

吉川「いやそうはいきませんでした。それに会社のみんながSGがどんなものかよくわからなかったので、反対の人もふくめて数人でボードのSG（「孫子」というマルチゲーム）をプレイしてみたんです。そうしたら彼（内藤さんをさして）が勝っちゃって、みんなも盛り上がってGOサインがでたんです」

◀惑星上での戦闘中画面。右上に全体図がうつる

なんと意外な展開で「ディーヴァ」は生まれてしまった。でも、これも高校のときからSGを愛着をもってプレイし続けてきた吉川さんの粘り勝ちってことかもしれない。それでなくてはあれだけ厚い企画書（読者へプレゼント！）は書けるわけがない!?

ゲームはもう知ってるかもしれない

吉川泰生氏

「ディーヴァ」の生みの親。プログラムではおもにシミュレーション部分を担当している。根っからのSGおたくで、次々に新作を買ってはプレイしないで積んでおくから、部屋はゲームでいっぱいとか。

内藤時浩氏

おもにアクション部分と88版を担当。88版の特徴としては、“ラッキーミサイル”（開発名）というオプションウェポンがあるといっていた。スピードを速くするのには苦労したというのもつけ加えておこう。

浜谷浩彦氏

MSX2の担当者。セールスポイントは、動きがスムーズ、敵キャラが40種も、背景がきれいとズラズラ並べてくれた。もうMSX2版がNO・1の出来ですと太鼓判まで押してくれた！

29 「今度は私たちのお得意の珍棒マッサージを受けてみない？」「なんだそれは？」エミとルミは顔を見合わせてニコッと笑うと、突然チ○ポをめちゃくちゃにいじくり始めた。皮を引っ張ったり、タマをにぎにぎしたり、かんだりと凄い責め。まるで強チンだ。怒るのなら08へ。かってにやらせておくのなら86へ。

◀上からデカキャラが迫ってくる。アブナイ！

が、艦隊を使って次々に惑星を占領して、それを植民地星として治めていき、その経済力で艦隊を強化して最終的な敵を倒すというものだ。システムとしては惑星を占領する地上戦がロボットを中心としたアクション、植民惑星の経営、艦隊戦がシミュレーションと分かれている。そして、これが基本ストーリーで、細部は各機種ごとにハードの特徴をいかしながら違った処理をされているから驚きだ。それだけではない。違う機種どうしでも、パスワードさえ入力すれば、データの互換性があるのだ。X１でプレイした自分の艦隊で友人の88に入り込みいっしょに「ディーヴァ」の正体をあばくなんてことが可能だという。まさに日本中に広がる「ディーヴァ」のワッ！　というわけ。

こんな超驚きゲーム「ディーヴァ」だが、もう読者のみんなはプレイしているのかなあ。デザイナーの２人に聞くと、戦略面(シミュレーション)と戦闘面(アクション)のどちらがダメでも勝てないそうだから、いろいろな方法や組み合せを考えてプレイするといいそうだ。もちろん２人でプレイするという方法もなかなか有効だ。そうすればお互いの弱いところをカバーしながらゲームを進められる。こんなふうに他人とゲームを通しておもしろさを共有できるというのが、T＆EのプログラマーたちがボードSGから学んだことのひとつなのだろう。

◀時間内に惑星上を占領できないと撤退だ

「『ディーヴァ』というのは別にそれぞれのゲームの名前じゃなくて、このゲームのもつ宇宙と思ってもらえればいいんです。だからプレイする人が、自分独りがゲームをしているんじゃなくて、別なプレイヤーと同じ宇宙で戦っていると感じられれば私たちも幸せですね」(吉川さん、内藤さん談)

今までコンピュータゲームといえば機械との１対１の関係だったけど、その垣根をとりはらって「ディーヴァ」を中心とした複数な関係へ僕たちを連れていってくれるゲームがやっと現れた。こんなウェーブ（波）がそのままほかのゲームにも広まってくれればいいと思うのは僕だけだろうか。

▲見よ、これが数々の名作を生みだしたT&Eの牙城だ。新しくするというウワサも

？？？

ベッドで寝ていたナゾのプログラマー。T&Eには２階に「２段ベッドの部屋」という秘宝の部屋がある。忙しいときには、この部屋と開発室の往復で2～3日が過ぎてしまうという伝説がある。

三浦かよ子さん

ファミコン、MSX2、FMの一部のキャラ&背景デザイン担当。「ハイドライドII」はこの方の作品。MSXは初めてあつかったのでいろいろ悩んだと言っていた。でも苦労したぶんいいものができたそうだ。

中島健二氏

88、X1のキャラ&背景デザイン担当。レイドックもこの方。88はスピードを速くするため背景をシンプルにし、X1ではできるだけ画面数を多くしたと言っていた。今回は自由にやれたので楽しかったって。

T&Eソフトから愛をこめてのお年玉

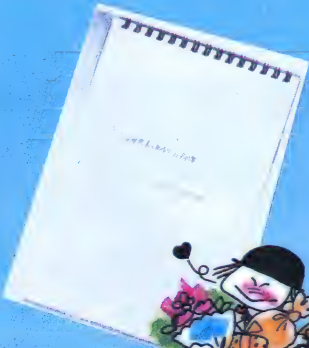
おみゃあーさんたち、驚いたらいかんよ。な、なんとボクらが今回プレゼントしてしまうのは、門外不出の「ディーヴァ」の企画書第１稿。これを読めば「ディーヴァ」の秘密が表も裏もボクらの私生活もすべてわかってしまうという代物なんだ。どうだまいったか！

ただのコピーだと思って東山動物園のヤギに食べさせてはいけないのだ。

内容は、現在のゲーム業界の状況から始まって、「ディーヴァ」を企画した動機とその正当性、オリジナルストーリー、ゲーム設定、システムなど。15ページにもおよぶ大作なのだ。だから業界内の人はプレゼントに応募しちゃダメ。「ディーヴァ」を買ってくれた人にのみプレゼントしちゃいます。(10名様)

あっと驚くプレゼントなのだよ！

OTOSHI-DAMA IRAN KAE ～～.

30 「なんだい、その態度は……。私を怒らせる気？」直美はキミにガソリンをかけて火をつけた。SMの女王というのは残酷なのだ。さからったキミが悪い。END

第18チェックポイント

マイクロキャビン

全国縦断 ソフトハウス・マラソン 1,554km地点

AVGひさびさの大ヒットになるかもの「めぞん一刻」。響子さんのキスシーンはいつ見られるのか？　五代くんの運命やいかに？　マイクロキャビン開発室に訪れ、核心にせまってみたのだ！　「はーりぃふぉっくす」の情報もあるよ。

「めぞん一刻」にファンからの要望が集中！

有名な作品をソフト化するというのはむずかしい。ひと言でいうと、そんな困難と戦っていたのがマイクロキャビンだ。何の話かというと、もちろん「めぞん一刻」のことだ。

もう本誌でも紹介しているので、その情報を耳にしたファン（もちろんアニメもふくむ）が、こうしてくれ、ああしてくれと、はがきや脅迫まがいの手紙を送ってきていた。「もうみんなの要望が多くて」とプログラム担当の加藤さんもウレシイ悲鳴。それにプロダクションのチェックがかさなるからタイヘンだ。

―でも、なんでそんなにたいへんな「めぞん一刻」を作るはめになってしまったのですか？

加藤「なんか新作を作りたいなぁ、と企画会議で話していたんです。そしてできたら「めぞん」みたいなのが作りたいなぁって言ったら、それを聞いた営業さんがとってきちゃって……」

―それで、どういうゲームにするんですか？

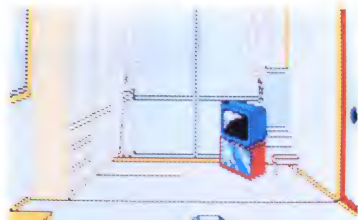
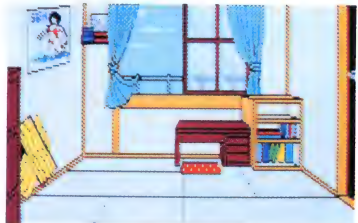
加藤「アドベンチャーで、各キャラクターの特性を生かして解決していくものにしたいですね。ストーリーは単行本の5、6巻ぐらいで、顔などはアニメの方をもとにしています。本は途中で変わっていますからね」

で、結局ほぼ決定したところを見せていただくと、マップとしては一刻館内部から始まり、その外観、そしてちゃちゃ丸などが入るらしい。ストーリーは少しゲームむきに味つけしたそうだから、たしかにこれで十分だろう。その中でも苦労したのが一刻館の部屋。アニメのほうを研究して作っていたが、調度品なんかがよく描かれていない部屋もあるから、キャラクターがいかにも住んでいるような雰囲気にするのがむずかしかったそうだ。

またセリフもそれなりに気をつかったという。アニメと違い声優さんがいないから、会話も多いし苦労もなみじゃないだろう。

まあそんなこんなでなんとか年内発売を目指してがんばっていたから、アニメファンにも喜ばれるものができると思うよ。

▲本誌の「ヴァグランツ」が大好きだと言っていた開発の加藤さん

▲「めぞん一刻」のコマンドを表示してもらった。"キスする"、"くどく"なんてのもある

▲一刻館の内部①響子さんの部屋。ちゃんと見取り図も作ったんだぜ

▲一刻館の内部②みすぼらしい机のある五代くんの部屋。ゲームはここから始まる予定

▲一刻館の内部③ケバケバしいのは明美さんの部屋。アイテムがありそうだね

31 キミは全裸で後ろ手に縛られている。そばには黒のパンティとガードルとストッキングを身につけた拷問係の直美がいる。ここは「白合百の塔」の攻略に失敗した者が送られる地下の懲戒室なのだ。直美がキミに問う。「ムチ責めとロウソク責め、どっちがいい？」ムチ責めなら16へ。ロウソク責めなら06へ。どっちもいやなら24へ。

キツネの物語はまだ終わっていない

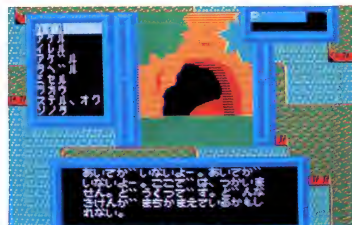
まさに予想していなかったのが、メルヘン調アドベンチャーゲーム「はーりぃふぉっくすＭＳＸスペシャル」だ。あのゲームがこんなに変わっているなんて、取材班の誰ひとり考えなかった。

ストーリーはほぼ同じ。でもゲームはアドベンチャーにＲＰＧの要素が加わり、いろいろと歩き回れるように変わっている。説明してくれた課長の片山さんの言葉をかりれば、まさにリアルタイムアドベンチャーだ。画面数は約160、キャラクターもハチ、クマなどあいかわらずカワイイのが22種類いてなかなか楽しい。またメッセージなどはマルチウィンドタイプで、アイテムや体力もいっしょに表示されているから、とてもわかりやすい。

ゲーム内容として大きく変わったのは、ＲＰＧ的に体力を強くしてもストーリーを進められる点だろう。つまりあるところはナゾを解いて、あるところは戦闘をして敵を倒して次へ進むなんてことができるわけだ。そういうことを考えると、前はアドベンチャーでやったけど、今度はＲＰＧで終わらせようというチャレンジも可能となった。

そして、これはハードについてだけど、ＭＳＸ２用でセーブができるようになった。カートリッジにバッテリーとＳＲＡＭがついているから、ＭＳＸの欠点だった途中でゲームをやめられないという問題が解決されたわけだ。ＭＳＸ２も29,800円の時代だから、このゲームのために買ってもいいかな。

▲主人公のキツネたち。メルヘン調で話は進むけど、構成はしっかりしてるゲームだ

▲世界を歩いていると、あちらこちらにこういう洞くつがありダンジョンになってる

▲ここは町の近く。道路にいるとアブナイよ。クルマがちゃんと走ってるからさ

▲プログラマーの御給さん。「はーりぃふぉっくすスペシャル」について熱く語ってくれた

マイクロキャビンから愛をこめてのお年玉

はーりぃはかわいいのだ

マイクロキャビンからいただいたのは、「はーりぃふぉっくす」のトレーナー。白地にかわいいキツネがデザインされたメルヘンチックなトレーナーなのだ。なんとこれを3名の人にプレゼントしてしまうのだ。この太っ腹。さすがに社長の大矢知さんはいい人なのだ。また個人的には、なんと加藤さん秘蔵の「めぞん一刻」のポスターまでもらっちゃったのだ。さすがマイクロキャビンの人は気前がいいのだ。上の写真を見てわかる通り、かわったビルで仕事をしていると、いい人になるのかなあ。四日市の空は暗い、なんて言ったのはどこのどいつだ。ぼくたちにとってはとっても暖い町なのであった。コンコーン。

▶社長の大矢知さんとお相手をしてくれた片山さん

OTOSHI-DAMA IRAN KAE〜。

32 暴れる洋子をむりやり抑えつけて犯そうとするキミ。だが洋子の抵抗は激しく、キミは顔を殴られたり、タマを蹴られたりと大苦戦！　洋子をうつぶせにして背後から攻めたてるのなら39へ。縄で縛りあげるのなら53へ。足四の字固めをかけるのなら65へ。

第19チェックポイント

ハミングバード

ホラーでRPGしちゃう!?　安田均先生シナリオによるハミングバードの「ラプラスの魔」。プログラムも12月初め発売にむけてクライマックスの中、取材班は冷たい視線をかいくぐって秘密の扉をあけた!!

全国縦断
ソフトハウス・マラソン
1,721km
地点

プロのきびしいチェックのはいったアブナイゲームだ!

私的なことだけれど、「ラプラスの魔」には大きな興味がある。なんといっても有名なゲーム評論家安田均先生がシナリオ段階で関係してるし、音楽もプロの小坂明子さんが担当している。つまりプロによる作品だ。いったいどんなゲームになるのか？　取材も興味シンシンでいろいろ聞いてみた。

内容はもちろんホラ〜。'20年代のアメリカの町でおきたオバケ屋敷事件にからむジャーナリスト、科学者らによる真相の究明というのがストーリーの基本なのだ。システムはＲＰＧで、上の２人のほかに、霊能者、探偵、有識者がいて、その中から４人を選びパーティを組む。「まず、この組み合せが最初のキーポイントになるんです」(マネジャーの今西さん談）うまく組み合わせないと、ゲームが進んでから大分不利になるらしい。

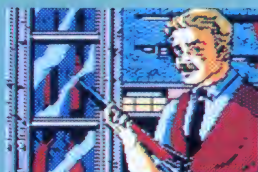
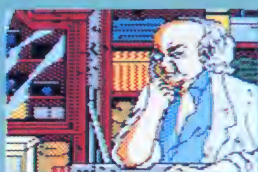
さあこれでダンジョン(オバケ屋敷)というのは早い。まず各人の訓練が必要なのだ。町の中を歩き回って、図書館などで本を読み、能力を上げることができる。もちろん何回でもこれをやってれば、能力はどんどん上がっていくが、あまりやりすぎると悲惨な結果が待っている。あまりに怖ろしい知識ばかりを知ってしまい、気がつくと狂人となってしまうのだ。何事もやりすぎは体によくないんだって。「各人の能力を適当な線まで上げておくことが、ゲームをうまく進めるコツ」(今西さん)

▲緊張した雰囲気のハミングバードの製作室。各人からは忙しくて話は聞けませんでした

さて、これで本格的にオバケ退治に入るが、これから先はアドベンチャー的進行をする。単に出てきたオバケを退治するだけじゃ、このゲームは絶対に終わらないように作ってある。だからその時どきで、アドベンチャーみたいに壁を見たり、アイテムを探したりしなくてはいけないんだ。うーん、本格派だね。

ニューカムの街

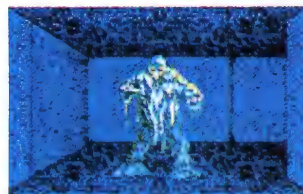
●町
●酒場
●武器屋
●道具屋
●占師の店
●図書館
●教会
●幽霊屋敷

33　指が凄い力で締めつけられる。どうやら名器というのは、この力のことをいうらしい。いちおうパワーのほどは知れたので、このまま勝負をしてみるのなら72へ。冒険は避け、心の動揺をさとられないように突然キッスをしてごまかすのなら14へ。

これがデザイナーが何度も泣いたダンジョンだい

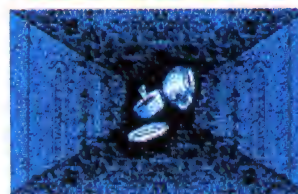
屋敷の中はまさに“ダンジョン”そのもの。色も暗くくすんでいて、今までのRPGとはまた変わった感じがする。このあたりは安田さんの強い希望があってこうなったとか。「とにかくデザイナーが泣きました。(安田)先生が、あんな明るいダンジョンじゃ気分がでないっていうもんですから、何度も作り変えたんです」(今西さん)

◀屋敷の中はうす暗くて気味が悪い

◀出、出た。これはまだまともなコウモリです

ダンジョンの中で出てくるオバケもドラゴンやジャイアントというファンタジー系じゃなくて、霊体とかゾンビなどのいわば正統派オバケ主体。このへんでもデザイナーは泣いたとか。あたり前だ。幽霊なんて実体がつかみにくいから絵にしにくいだろうしね。こんなヤツラを相手にパーティはどんどん探険をしていくんだけど、このオバケとは別に普通のキャラ(人間)と出会うこともある。そんな時はパーティに組み入れたり、会話をして情報を得ることもできるんだ。だからなんでも殺しまくっていればいいわけじゃない。

◀次はドロドロした怪物。勝てるのかなあ

◀3匹? もでた。右側はゾンビみたいだけど

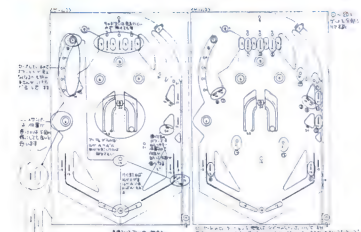
◀これが有名な霊体かな。よく絵にしたね

◀飛んでるカップやコップ。ポルターガイスト?

最後にコンプティークの読者だけにそっとおしえよう。ダンジョンで死んだキャラは、後でゾンビみたいに復活して、怪物として襲ってくるそうだから殺しすぎないようにね。

りっくん、みっくんは今日も元気してるみたい

こわい話は終わって楽しいゲームを紹介しよう。「りっくとみっくの大冒険」がそれ。MSX2 専用で11月には出てるはずだ。りっくとみっくというカワイイキャラがボールを動物にぶつけていくアクションゲームだが、4画面縦スクロールで、7面プラスボーナス画面が2面という構成で、ほのぼのと楽しい。2人でプレイできるから友だちや彼女といっしょになんてのがいいな。もちろん絵はとびきりキ・レ・イ。

このほかにもまだ発表の段階まではいってないけど、3Dのピンボールゲームを企画・製作中で、物理数式なんかを駆使して、そうとう精密なものになるそうだ。

◀キャラが2頭身でカワイイね

▲もらってきた資料。究極のピンボール!?

ハミングバードから愛をこめてのお年玉

別に在庫整理していたわけではおまへんでェ。うちからプレゼントさしてもらうのは、ペンギン社のTシャツ、昔しなつかしいアップルシール、それからもう手に入れることはできないうちの店の割引きカード。そして、最後にひょっとしてNECさんにおこられるかもしれませんけど、こないだあったNECのフェアの斉藤由貴ちゃんのポスター。これもプレゼントしちゃいます。お店にかざってあったやつなんだけど、編集の人がどうしてもくれーっていうんで、しかたありませんなァ。まあ、こんなところでかんべん。

マニアックなグッズがいっぱいだ

Penguin software

NECパソコンフェア'86

OTOSHI-DAMA IRAN KAE ～.

34 あま～く長いキッスが終わると「あなたってキッスがうまいのね。今度は私の特技を見せてあげる」といって、みどりはキミのチ○ポをくわえ始めた。91へ。

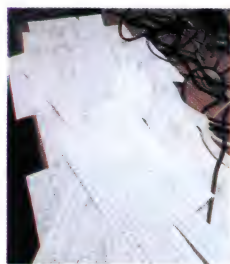
第20チェックポイント

クリスタルソフト

大阪に行ってここを訪ねないわけにはいかないね。本格派RPGでならしたクリスタルソフトがファンに送る新作は、肩のこらないアクションRPG「バビロン」だ。お正月にコタツに入ってやるゲームはこれで決まり！

全国縦断
ソフトハウス・マラソン
1,727km
地点

トコトコ走り木に登る主人公がカワイイ

いつもやりごたえのあるＲＰＧをボクたちにプレゼントしてくれるクリスタルソフトが、まさかこんな軽いノリのソフトを考えているなんて正直ビックリした。開発室で企画・プログラム担当の中辻さんのプレイを見て、その楽しさにはこちらまでワクワクするぐらい。

ストーリーはこの世と魔界をむすぶ魔城を探し求めて、地上や城を魔獣と闘いながら歩き回るという単純明解なもので、ゲーム自体もアイテムを集めることで進んでいく。しかしバカにしてはいけない。このゲームの面白さはアクション部分にあるんだ。なにしろこの主人公の動きがカワイイのなんの、走って、ジャンプして、木に登って、水中を歩いてと大冒険もの。それに30〜40種いるモンスターもほとんどがデカキャラには驚きだ。手や足の動きもリアルで気味悪かったりするけど、見ていてあきない。スムーズに動かすため、動物の動作なども参考にしたどか。ＢＧＭも４〜５曲入れておいて、選択式にするなどと盛りだくさんの内容で12月に88版が発売です。

Ｐ．Ｓ．自分で作ったゲームに自分で負けてしまう中辻さんをボクは好きです。

◀バビロンの画面。開発中のため多少変わるかも

◀これが城の内部。デカキャラが近づいてくる

◀アイテムを見る。時間を遅らせるものもあるよ

▲彼が企画・プログラムをした中辻さん。本当に楽しみながら作っていました

◀部屋に入ると宝箱があるが、もちろん怪物も…

クリスタルソフトから
愛をこめての
お年玉

ノートや下じきにステッカーをはろう

ボクらクリスタルソフトからみなさんたちに贈るお年玉は、クリスタルソフト特製のステッカーです。ステッカーだからといってバカにしたらあきまへんでぇ。ちょっとやそっとでは手に入らんのですから。10名様にあたるんですけど。あったた人はうちの新作「バビロン」を絶対買ってくださいね。

OTOSHI-DAMA
IRAN KAE 〜〜.

35 キミは下から手を伸ばす。だがオッパイまで届かない！　ジェーンは意外に胴長だったのだ。あせるキミの気持ちとはウラハラに、ジェーンはめちゃくちゃに巨体を揺する。そのうちにポキッという音が……！　あ〜あ、ジェーンの巨体を支え切れず、あわれキミのチ○ポは折れてしまった……。END

第21チェックポイント

シンキングラビット

全国縦断 ソフトハウス・マラソン 1,757km地点

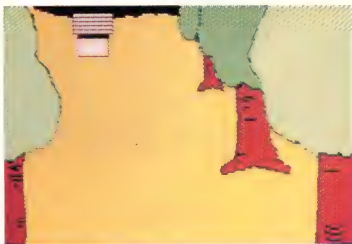
アドベンチャーといえばシンキングラビット。もちろん新作もその期待を裏切らない"通"好みのハードボイルド。これはしっかり話を聞かなくてはと、おもわず今林さんににじり寄ってしまう取材班なのだ。

コンテスト優秀作品がソフトになった

開発環境バツグンのシンキング。見せていただいたのは2本の新作でした。

まず、12月にソフトの自動販売機タケルで発売される「マデリーン」。これはもうとてもオーソドックスなアドベンチャーゲーム。国境のとある古道具屋でみかけた美しい娘の絵。悪女として語り伝えられている彼女の過去を確かめるため、16世紀のヨーロッパに入り込んでしまう主人公。ジョセフィン・ティの「時の娘」をヒントにした歴史・推理ミステリーを、約130の画面と広いマップで仕上げている。ナゾも基本的で比較的やさしい方だそうで、エンディングは3通りにするとか。

もう1本はシナリオコンテスト優秀作品のソフト化。神奈川県の渡辺さんが考えた、ニューヨークを舞台とした私立探偵が主人公のハードボイルドアドベンチャーだ。見てのとおり、なんと場面まで描いて送ってくれた。ばっちしアメリカンな雰囲気は、じゅうぶん期待していい。音楽もシブめにするそうだから、来春が楽しみだ。

▲プログラマーの阿部さん。お仕事中におじゃま虫ですいませんでした。

▲マデリーンの製作中の画面。アップルのアドベンチャーを意識して、それっぽくしたという。雰囲気がでているでしょう

▲いろいろお話を聞かせていただいた社長の今林さん。「下さい」といったら何でもくれたよ

▶渡辺くんがインク・ポットで描いた絵

◀アニメじゃなくアメコミ調がイイネ

シンキングラビットから愛をこめてのお年玉

なんでもかんでも持ってけドロちゃん

「道化師」の設定イラスト、少年マガジン第9号、中国帽子、シール、おもちゃのお金、なにかよくわかんないけどビン、以上をプレゼントします。何かくれくれと編集の方がうるさいもんですから。なお少年マガジンをプレゼントされたかたは、当ったよと御一報ください。編集の方が欲しそうな顔をしていましたから。

36 「ヘイ、ボーイ。バカナコトシチャダメヨ」キミがカミソリを持ち出したので、ジェーンが怒り出してしまった。「いちいちうるさい」とチ○ポでジェーンの口をふさいでしまうのなら83へ。チ○ポを胸の谷間にはさみ、オッパイでしごくのなら64へ。

第22チェックポイント

ザインソフト

全国縦断 ソフトハウス・マラソン
1,855km 地点

大阪の喧騒な雰囲気を離れ、山陽本線にゆられて約1時間、ボクらがつぎに訪れたのはザインソフト。駅に降り立った時ののんびりとした町の印象は、社内に入ると一変。ソフトハウス独特のけだるい緊張感がただよっていた。

'87年はザインソフトの時代だ、と社長は言った!

社長の宮本さんが開口1番言ったのがこの言葉。この自信をうらづけるべく、ザインソフトからは、今流行の縦横スクロール型アクションＲＰＧが３本たて続けて発売される予定。

「トリトーンII」「未来」「ディープフォレスト」と名づけられたこの３本、いったいどんなゲームなのか？　若い開発者たちに話をうかがってみた。

◀社屋の前での記念撮影。宮本社長とこのスタッフの若さが、ザインソフトの原動力なのです

1 弱冠16歳のプログラマーが登場したぞ!

「えーと、『ウイザードリィ』プラス『ドラゴンバスター』のようなゲームを目ざしています」と「トリトーンII」のプログラマー、16歳の向井君は言った。

「見てのとおりうちのやつらは全員若いでしょう。そんな中でも１番若いんですけど、腕はピカイチです」と向井君のうしろに背後霊のように立っている四谷シモンに似た宮本社長。

その言葉が嘘でないのは、この「トリトーンII」のなめらかなフルカラースクロールで納得。

「とにかく『ウイザードリィ』にはまりました」と向井君。アクションＲＰＧの形はとっているけど、キャラ作りから本格派。最初に設定する属性はカリスマ、ストレングス、マジックなど８種。この設定をあやまると、ゲームを進めるのは難しいそうだ。また、年齢や血液型も設定でき、ゲームの行方を大きく左右する。

ゲームの目的は、古(いにしえ)の都セラムに散らばった幻の宝石を見つけだし、魔王ゲルドを倒すこと。魔法をうまく使いこなすのが必勝法のひとつだそうだ。

▲このおじいさんとまず会おう。ゲームの目的がわかります

▲ここは武器屋、ほかにも店がたくさん出てきます

▲モンスターとの戦い。洞くつは次のレベルへの入口

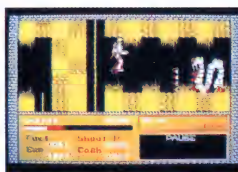
▲ステータスは、マルチスクリーンで表示される

37 繁みが鼻をこするため、キミは大きなクシャミをしてしまう。ツバキがべっちょりつく。「もう〜、汚ないわね〜」みどりはカンカンに怒る。「怒った顔も素敵だぜ」と突然キッスをするのなら14へ。立場がないので「うるせえ！」と彼女の口をチ○ポでふさぐのなら91へ。

2 ロールプレイングってよくわからないんです

「この『未来』、ＳＦハードアクションロールプレイングってうたっていますけど、ほとんどアクションゲームですね」というのは開発者の畠さんのお言葉。畠さん自身ＲＰＧはやらないそうだ。地上と地下に分かれた７つの惑星。ここにそれぞれボス敵がいて、それを倒して、次の惑星へ行き、最終的に敵のボスをやっつけるのがゲームの目的。「とにかくあらゆる方法で敵の弱点を見つけること。武器もたくさん出てきますけど、その敵にあった武器を選ばないと、なかなか倒すことができないんですよ」とのこと。場面によって変わるＢＧＭもなかなか聞きものだ。

▲どの能力に重点をおくかで、ゲームの展開が変わってくる

▲ここは地上シーン。うじゃうじゃ敵がいるぞ！

▲ここは地下シーン。敵によって武器を変えよう

▲デカキャラ登場。こいつを倒すと次のシーンに行ける

3 日本一大きなデカキャラが出現するのだ！

ＦＭ77ＡＶ専用の「ディープフォレスト」もアクションＲＰＧ。ＡＶの機能をいかした、なめらかなスクロール、美しいグラフィックが特長。特に５種類登場するデカキャラの大きさはおそらく日本一。さすがＡＶといったところ。なんて言ったら開発者の木下さんに怒られちゃうのかな。

「でも設定も変わっているんですよ」と木下さん。魔法使いに呼びだされた現代人が、助けだしたお姫様をお城に連れ帰るというのがゲームの目的なんだけど、このお姫様がくせ者。わがままなお姫様で、いろいろかまってやらないとすぐすねて、冒険に必要な情報を教えてくれなくなるのだ。木下さんは女の子に嫌な思い出でもあるのでしょうか？

出てくるモンスターは40〜50種類。アイテムも豊富に出てくる。カルマなんてパラメーターもないから、ひたすらモンスターを殺しまくるアクション派にオススメのＲＰＧなのだ。11月末に発売される予定。

◀これがビデオ入力された美しいタイトル

◀長くてデカイ竜、こいつが動くんだぜ！

◀ギャオスのようなデカキャラ。倒せるかな？

ザインソフトから愛をこめてのお年玉

しぶい黒のオリジナルトレーナーだぞ

'87年はザインソフトの時代だということで、私どもからのプレゼントは、オリジナルのトレーナーです。オリジナルグッズはほかにもステッカーなどあるのですが、それはこれからおいおいプレゼントしていくことにしましょう。とにかく今年はザインソフトから目が離せませんぞ！

OTOSHI-DAMA IRAN KAE ～～.

38 男気の強いキミは、ツッパった生意気な女が大嫌いだ。「女のくせにイキがってんじゃねえよ！」キミは洋子に往復ビンタの10連発をあびせ張り倒す。「てめえが女だってことを分からしてやる」とレオタードを引き裂くのなら32へ。「おしおきしたる」と子供のようにお尻をビシバシひっぱたくのなら15へ。

第23チェックポイント

PSK

南国土佐の高知と言えば坊さんがかんざしを買ってしまうという土地柄。医者がお医者さんごっこをするぐらいは、あたりまえなのだ。『ロリータ3部作』『クリスティーヌ』と、その道では老舗のPSK。新作もすごいぜよ。

全国縦断
ソフトハウス・マラソン
2,171km地点

Hは永遠の課題です

南国土佐に咲くエッチな花の正体は

やって来ました四国は高知土佐の国。高知駅からタクシーをぶっとばすこと20分。ＰＳＫは国道沿いに「わははははは」といった感じで建っている。ここではパソコンソフトの製作・販売以外にレコード、ＣＤ、ビデオのレンタルもやっている。そうなのだ、ＰＳＫはまさに娯楽の電動こけしじゃなかった、娯楽の殿堂だったのだ。

「はっはっはっはっ」

と嬉しそうに現れたのは、３人のプログラマーたちだ。いずれも一筋縄ではイキそうもない手強い面構えをしている。いわゆる「いごっそう」だ。

聞いてみれば３人の本職は臨床検査技師に医学生に脳外科の技術員という。そういえば松坂慶子のデビュー作は「夜の診療所」であった。そして、最後に遅れて現れた店長も昼は麻酔科の医師であるという。うーむ無抵抗の女体を……ちくしょう。

▼ワシの顔が写らんぬわい！　うるさい！　とまあ、カメラを前にＰＳＫの店内にて大暴れの巻でした。左端が店長の瀬川進さん

▲ＰＳＫのお姉さん。右が松田郁子さん、左が和田由香里さん。「ユーザーの皆さん、へんな電話はもうやめて」だって

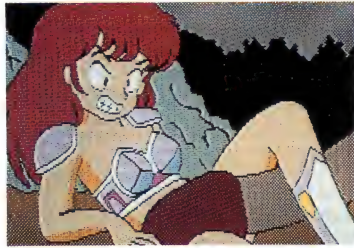
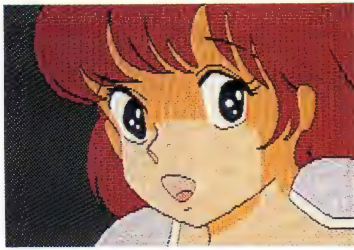
生涯をロリータにかけた男――武市好浩！

ＰＳＫといえばその道の専門家はニヤリとする名門中の名門だ。その中でも武市好浩（タケチと読む）といえば「ロリータ３部作」、「アリス」を世に出した巨匠中の巨匠だ。そこで、まずロリータ王・武市先生に新作の話を聞いてみた。

案ずるより生むが易し。やはり新作もしっかりロリータしていた。発売予定は来年の４月だということだが、構想はほぼ固まっており画面データも着々と進行中だ。今回は「アリス」路線の本格的アドベンチャーゲーム（といっても画面はスケベ）で４種類のマルチエンディングを用意しているという。

タイトルは「スカポンⅠ（ワン）」、どうやら「スカポンタン」(スカタンとアンポンタンの合成語）のパロディーらしい。サブタイトルもあって、こっちのほうは「ENCHANTED HUNTERS」という。日本語に訳すと「魅せられし狩人たち」。Ｈだけどインテリなんだ、このヒトは。

主人公は女Ｉ人男Ｉ人とプレイヤー自身。この３人が秘密の生物学研究所（どうせスケベな研究をやってるんだと思う）のある南の島に探検に行くという設定になっている。なんでもそこの島にはセーラー服の木だとか、こすると大きくなるキノコだとかがあるらしい。それに究極の精力剤を求めて島に渡った女たちが、かなりうじゃうじゃ

39 キミは背後から、洋子のオッパイをもみまくる。こうすればキン○マを蹴られる心配はない。だが洋子は不感症なのか、まるで感じる気配がない。このままではラチがあかないので……、正常位で強制貫通するのなら59へ。後ろからやっちまうのなら46へ。

いるという情報も得ている。ま、ともかく武市巨匠は「スケベでないヒトにも十分楽しめるように作ってあるぜよ」と言っている。ともかく期待したい1作になることは間違いないんじゃないかな。

アブナイ医大生の考えることはやはり……

おつぎは宮田彰先生。表向きは来春に国家試験をひかえている医大生だが、裏向きにすると『イエローレモン』『コスモエンジェル』、それに最近作の『クリスティーヌ』の作者になる。まあ言ってみれば「歩く医療危機」のような男だ。

宮田青年が考えている新作は吸血鬼もの。おお、やっとスケベの道から足を洗ったのかと思いきや、やはりスケベの子はスケベだった。宮田青年は胸をはって、

「はっきりいっていかがわしいソフトです」

と断言したのである。理由を問うと「だって、吸血鬼だって首筋にばっかり噛みつくワケじゃないでしょ」

ときたもんだ。完成は「来年の4月に国家試験に受かってから」ということだが、諸君、来年以降はミヤタという小太りの医者には注意したほうがいいかもね。

ハンパじゃHはできんぜよ！　シカ!!

しんがりは藤戸健司氏。

藤戸氏の作品（もう9分通りできているらしい）は病院アドベンチャー。病院内の医療犯罪（生体実験とか植物人間の飼い殺しだとか、相当ヤバイこと言ってたぜ)を扱った社会派のシナリオだ。内容もテキストアドベンチャーに近い本格的なものでメッセージはすべて漢字かな混じり文で表示するという。発売予定を聞くと「来年のなるべく早いうちが目標です」と弱気になったが、ともかく内容については「パラメディカルな立場から見た医療の実態をじっくり楽しんでいただきたい」と自信満々だ。うーむ、ケンジのケンは健全の健。やっとマトモなヒトに会えたかと思いきや、これまたスケベだったのである。

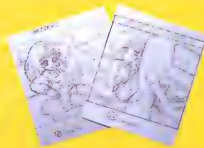
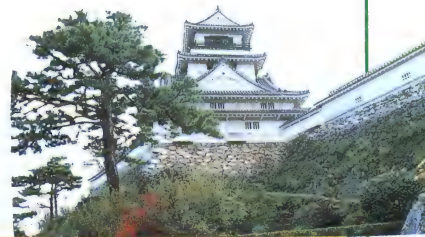
「それじゃ、これはスケベなソフトではないんですね」

と聞くと

「病院には看護婦もようけおるし更衣室もあるぜよ」と言うではないか。

「看護婦は更衣室にて行為しつ」ってか、ううむいやらしい。結局PSKのソフトはぜーんぶHじゃないか。

しかし店長の瀬川氏に言わせれば、それもこれもすべてユーザーのためなのだ。3人のプログラマーは、Hで、しかもいやらしくない、可愛らしい絵を描くために日夜努力しているのである。1ドットでも気に入らないところのある絵はバンバン捨ててしまうほど製品チェックは厳しいという。見上げたスケベ根情じゃないか。全国のH諸君、1987年もHは健在だ。

PSKから愛をこめてのお年玉

▼下の写真が、私からのプレゼントなのだ。これが何かというと、新作クリスティーヌの原画集。たくさんのハガキを待っちょるよ

宮田　彰

藤戸健司

▲このいまいましいボカシめ！よしおにいさんが成敗してくれる、てなわけでPSK純正のファイナルロリータのボカシ無しのターボキットをPC88を4人PC98を5人にプレゼント

武市好浩

▲上の落書きを、いやちがった、そうあの名作ファイナルロリータの製作原画をなんとプレゼントしてあげようじゃないか

40 「許して欲しければ、私の足をおなめ」直美はプ～ンと臭いのたつ足をキミの顔に突き出した。息を止めてなめだすのなら76へ。ついに怒りが爆発し「男をなめんじゃねえぞ、このクソアマー！」とハッタリをかますのなら30へ。

第24チェックポイント

システムソフト

全国縦断
ソフトハウス・マラソン
2,487km地点

さすがは業界最大手のシステムソフト。本社は福岡市の市崎にある。市崎は、神戸でいえば芦屋、東京でいえば田園調布、名古屋でいえば、ナギャーにゃーはそぎゃーな町ャーにゃーだでよ、の高級住宅街。『大戦略II』も豪華だクサ

マニア待望の『大戦略II』の発売予定は、来年の1月か2月ごろ。今のところPC—9800シリーズ用に開発が進んでいる。

IIなんて字がつくと「どうせありもののゲームの焼き直しだろ」なんて思うニイちゃんもいるかもしれない。ばってん、そげんこつはなかとです。とにかくこのゲームのスペックはスゴイ。

まず部隊数が現行の32から64に、使える兵器が17から63に、増えている。それから新地形として工場、港、橋、沼地、要塞が加えられ、兵器もアメリカ軍、ソ連軍、NATO軍、ワルシャワ条約機構軍の4つの体系の中から選ぶことができるようになっている。もうひとつ大きいのは攻撃の時に味方のヘックスを飛び越えられるようになったことと、新たに後方支援、合流といった概念を持ちこんだことだ。えっ？ハナシが難しくてわかんないって？まあ、ともかく盛りだくさんなパワーアップなわけだ。

それに使い勝手の方も全面的なマウスオペレーションの導入と移動モードにおける「移動最適化ルーチン」の採用によってグッと扱いやすくなっている。えっ？　意味がわからない？　困ったヒトだね、アンタも。とにかく良かソフトじゃけん、買いんしゃい。

▼右から木下、宮迫、木下、石川さん。『大戦略II』のスタッフなのだ

※画面写真はすべて開発中のものです

▲各部隊の状況が一目でわかる

▲ヘッドクォーター画面でも戦える

▲戦闘中。これは以前のものと似ている

システムソフトから愛をこめてのお年玉

絶対に手に入らないゾ、のメモパッド

このメモパッドは、1985年の夏に『立体版遊撃王』発売を記念して、パソコンショーで無料配布する目的で3000部だけ制作したものです。実際にはショーで配られたほかに、ショップへの販促用などで使用しましたが、現在では、社内サンプルとして保存しておいたわずかな部数を残すのみで、まったく入手方法がありません。今回はそのうちの5部をプレゼントしちゃいます。デザインは『立体版遊撃王』のパッケージをそのまま使用しています。当選された方は裏面の注意書きを読んでみてください。当時は、カラムーチョもアルミ包装じゃなかったんですが……。

41 4階の副会長室。ここではエミ&ルミの双子の姉妹がてぐすね引いて待っていた。今度はいっきに2人が相手だ。“3P”にキミはどう対処する？　相手のでかたをうかがうために、なすがままにされるのなら55へ。とにかく、こちらが主導権をとりたいので攻めまくるというのなら67へ。

第25チェックポイント

リバーヒルソフト

『殺人倶楽部』の好調に気を良くするリバーヒルソフトが、なななんとFM77AV専用のマルチカラーのRPG『デスフォース』を発売するっていうじゃないか。うっうっ、これでついにおれの77AVも一人前になってくれるぜ

全国縦断 ソフトハウス・マラソン 2,489km地点

マルチカラーモードに心ひかれてFM77AVを買ってしまったキミ、朗報だ。ついに77AV専用のRPGが出たんだ。その名も『デスフォース』。とにかく画面を見て驚いてくれ。シブめの64色と白黒16階調を使った画面はギンギンのピカピカ。ここまでくるとゲーセンだってメじゃないぜ。しかもだ皆の衆、マイキャラは8方向についてそれぞれ4パターンの絵を描きかえながら動いてくれちゃうんだ。こりゃちょっとしたアニメだぜ。ま、あの『レリクス』が8方向に動くと思っていいネ。おまけに、すべてのキャラクタが1ドット単位の重ね描きで処理されるときた。立体感がぐぐぐっとアップしちまうってワケさ。てなわけでシナリオ＆デザイン担当の若松クンなんかは「僕はリアルじゃないものは嫌いなのです」なぁんて自信満々で鼻のアナをふくらましたりもするワケ。発売予定は今年（1986年だぜ）の12月中旬。とにかく期待してちょ。

もひとつ、リバーヒルさんじゃ、好調の『殺人倶楽部』の続編を出すってことだ。今度はニューヨークを舞台にJ.B.ハロルドが活躍するらしい。発売予定は3月。タイトルは、『マンハッタンレクイエム・闇に翔ぶ天使たち』ときた。Hソフトじゃないぜ。

▲お、重いッ

▶マイキャラは4パターンの絵を描き換えながら8方向に動く

◀敵キャラも不気味だ

▶ゲーム画面。モノトーンの背景に出現するモンスター。はっきりいって、こ、こわいッ！

▶地下。重ね合せも完璧！　マイキャラが見えるものだけが画面に表示されるってしくみだ

リバーヒルソフトから愛をこめてのお年玉

博多んもんじゃけん、気前よかとよ

博多んもんリバーヒルソフトからの読者プレゼントは、これを手に入れたその日から、“しっとうや～、これェ～”と友だちに見せびらかせ、“あ、おまえ、そげなすごかもん、どうしたことや！　おれもほしかぁ～”とみんなにうらやましがられてしまう、謹呈未発売最新特別限定ゲーム試遊御予約券なのです。これは、来春発売予定の超新作ミステリーAVG（J.B.ハロルドの事件簿＃2）を、発売前に全国の誰よりも一番早くゲームトライできるという予約券です。PC—98、PC—88、X1、FM—77のユーザーに各1名ずつ、計4名にプレゼントします。

“たまがるごたあ、おもしろかソフトじゃけん、楽しみに待っときんしゃいネ!!

OTOSHI-DAMA IRAN KAE ～～.

42　エミをうつぶせにし、その背中の上にルミをあおむけに寝かせる。「私たちを背中合わせにして何をする気？」「まあー、見てなって」キミはエミの腰を持ち上げ後ろから突きさし、ルミのオマ○コをペロペロとなめ始める。2人は同時によがり始める。このままフィニッシュに持っていくのなら68へ。再び戦法を変えるのなら78へ。

第26チェックポイント

テクノソフト

日本のはずれだなんてバカにしぇんといてくだしゃい。佐世保のテクノソフトは、新作ば4本も出すとですよ。特に『九玉伝』(玉姫伝じゃなかとですよ) は力作じゃ。まとめて紹介するから、根性入れて読みんしゃい

全国縦断
ソフトハウス・マラソン
2,609km 地点

がんばれテクノソフト

佐世保重工はあかんし来島どっくはポシャリ気味だし原子力空母は来るしで、なんだか重っ苦しいムードの佐世保の町でテクノソフトは果敢にがんばっている。驚くなかれ4本の新作ゲームソフトが同時進行中なのだ。

ここでは第1弾のアクションRPG『九玉伝』をバッチリ紹介しちゃおう。名前にある通り9個の玉を集めるのがこのゲームの目的だ。

「2つありゃ十分じゃねえか」

なんて不良っぽいことは言わない。9個集めるには9個集めるだけの理由があるのだ。とにかく昔、ある坊さんによって9個の玉の中に封じこめられていた悪霊が、解きはなれてしまったのである。こいつらを退治してもう一度玉の中に封じこめなければ江戸の町に平和な時はやってこないのだ。どうだ、わかったか。

主人公は当然坊さん。敵キャラは、からかさおばけとか、はにわとか、ぬりかべとか、きつねとか、侍とか、般若とか、忍者とか、何が何だかわからないけど、とにかく50種類以上。こいつらに数珠なんかを投げつけて、なんとか退治しなきゃならないわけ。アイテムはこれもなんとなくハチャメチャなんだけど、かさ、鍵、薬、お札、木魚(こんなもの何の役に立つんだろうか)、ほら貝など全部で10種。町には易者、めし屋、武器屋、道具屋がある。

画面は地上と地下の迷路を合わせて全部で1000画面。で、それが10シーンに分かれていて、各シーンの最後には親玉が出てくるというしかけになっている。8個の玉を集めたあとに出てくる最後の親玉「龍鬼」は4倍の大きさのビッグキャラクターだ。

全体的に、画面の感じといい闘いっぷりといい、ファミコンの『ゼルダの伝説』によく似ている。2等身キャラがチョコマカ動き回る様子を見ているとファミコンのゲームをやっているんじゃないかって錯覚するほどだ。

が、このゲームには『ゼルダ』も含めてほかのアクションRPGにはない、大きな魅力がある。

ジャンジャーン。『九玉伝』ではなあんと2人同時プレイが可能なのだっ!

▲正気か狂気か、それともやらせか? 実態はさだかではない

▲ゲームはこの寿村からスタートする

▲寿村にあるめし屋。金が足りなくて食えん

▲ここは悪霊山。ステータスを確認しよう

▲白浜海岸

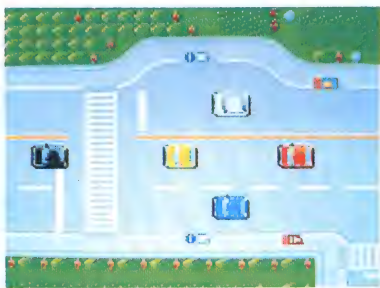
43 キミはエミを縛ろうとする。しかし「いやよ。わざわざ嫉妬させられるなんて絶対いや!」と大暴れする。押さえつけようとするキミだが、暴れてるエミの足がキミのキン○マを激しく蹴りあげた。グシャッという鈍い音……。もう二度とキミのキン○マは……。END

▲明るい雰囲気満ちる開発室

兄さん、この２人プレイってのは画期的だぜ。ちょっと前ゲーセンに『ガントレット』っていう４人同時プレイができるゲームがあった（今もあるかもしれない）けど、あいつは実際ひどい金くい虫だった（そりゃ確かに面白かったけどさ）。その点、こいつ(『九玉伝』のことだけどさ）の場合、金の心配をする必要がない。これは大きいぜ。彼女とやるのもいいし（あっ、そんなのがいたらゲームなんかやんないか)、友だちと組んでやるのもいい。とにかく一人で「こいつめ、こいつめ」なんて言いながらクラ〜くやるよりはずっと楽しいと思うぜ。

さて、ほかの３本のゲームについては下の枠内を見てもらうことにしよう。４本も新作を見せられておじさんはすっかり混乱してしまったんだ。この『九玉伝』だって初めは『丸玉伝』だと思ってたんだからさ。とにかく、諸君にとって1987年が良い年でありますように（なんてね)。

▲大雪峠。うー、さぶさぶ

▲椿城下町。"てくのや" なんて店がある

ボルトーン

おい、こりゃはっきり言ってゾク（暴走族のことだけどよ）のゲームだぜ。いちおうＲＰＧってことになってるけど、車を改造したり、公道レースで賞金をかせいだりって、おいっ、マジな話、こいつらゾクそのものだぜ。

まず、550ccの軽自動車から始めて、だんだんエンジンとかボディをグレードアップしていくんだけど、マッポ（おまわりのことだけどよ）のネズミとりもあるし、事故もあるってわけ。ま、ともかくハンパじゃないぜ。

ビッグシーザー

『テグザー』っていうゲームがあったのをおぼえているかな？　そうこの『ビッグシーザー』は『テグザー』に似たイメージなのだ。画面はタテにスクロールし、マイキャラはだんだんと地下に降りて（飛んでいくんだけど）行く。

一番下に降りるまではアクションゲームなんだけど、これが底についちゃうと、いっきょに思考型のゲームになっちゃうんだ。こいつはなかなかむずかしそうだぜ。どことなく『キャッスルエクセレント』にも似ているな……。

コムサイト

このゲームはちょっと変わっている。これまでのゲームのジャンルでは表現できない。しいて言えば「戦闘プログラミングゲーム」ってとこだろう。まず自分のキャラクタ用にプログラム（ＢＡＳＩＣに近い）を組む。このプログラムでキャラクタを移動したり、ミサイルを発射したりするわけだ。敵のキャラもやはりプログラムで動いて双方のプログラムは画面の下の方にトレースモードで表示される。画面は完璧な３Ｄ。プログラミング少年にオススメ。

テクノソフトから愛をこめてのお年玉

キラキラ輝くシルバーキーホルダー

佐世保はソフトハウス・マラソンのゴールになっていたらしい。なんか“スタート”と言ってたような気もするんだけどなあ、ま、いいか。

テクノソフトの新作は『九玉伝』。みんなもうプレイしてみたかな？　あっ、そうか、プレゼントね。しかとしようとしたのに……。それじゃふんぱつして、キーホルダーを20コあげちゃおう。会社名入り、キラキラ輝くシルバーのキーホルダーだよ。

取材に来られた編集部のみなさん、佐世保の街はいかがでしたか？　もうちょっと遅ければ“おくんち”見られたのに！　最後に一言。イタリアンレストランで刺身定食を食べてると女のコにもてませんよ!!

OTOSHI-DAMA IRANKAE 〜〜.

44 エミ１人でふらふらなのに、この上ルミまでやってやる必要があるだろうか？　ヤキモチをやくとめんどうなのでしかたなくなってやるなら58へ。危険はあえて避けたいので、ルミは正常位ですませるなら70へ。

ゴール！

アルシスソフトウェア

全国縦断 ソフトハウス・マラソン 2,613km地点

佐世保川のほとりでがんばる新鋭・アルシスソフトの新作は「リバイバー」。スクロール型SFアドベンチャーだ。会話には、な、な、なんと人工知能を取り入れてるって話だ。「リバイバー」よ、なんとか佐世保の不景気を救ってくれえ

アルシスソフトウェアのプログラマーの吉村さんはシナリオ、キャラクターデザインからプログラムまで全部ひとりでやっちゃう。しかもだ。プログラム開発用のツールから開発用の言語まで自分で作っちゃったのだ。ラーメンだってスープから作っちゃうという、そういうおそろしいヒトなのである。

そーゆーわけでできあがったゲームの方もめちゃユニーク。アドベンチャーなのに画面はタテヨコにスクロールしちゃうし、キャラはアニメで動いちゃうしで、もう大騒ぎ。おまけにウインドウそのものもマウスでもって動かせちゃうときたもんだ。

▲プログラマーは疲れる。肩をもみましょうね！吉村さん(前列左)

舞台は中世っぽい町。３Ｄのダンジョンもあるし、ショップもある。川もあるし、宮殿のような建物もある。ということになると、なんだかまるでＲＰＧみたいなんだけど吉村さんに言わせると

「むしろシミュレーションに近いと思います」

ってことになってしまうのだ。とまどうわたし。困ったねどうも。マップは前作の『ウイバーン』よりも広いっていうし、まあ今年(1986年)中にＸ－１と88用が出るってことだから、期待しつつ、見てのお楽しみってことにしておこう。

REVIVER SAMPLE

▲ギリシャの神殿のようだが……

REVIVER SAMPLE

▲洞窟の前で……、後姿が物悲しい

REVIVER SAMPLE

▲異世界に入りこんだ青年が主人公

アルシスソフトウェアから愛をこめてのお年玉

NOW PRINTINGのテレホンカード！

『ウイバーン』に続くアルシスソフトウェアの第２弾がリアルタイム・アドベンチャーゲームの『リバイバー』です。このゲームは、異次元の世界が舞台のアドベンチャーゲームで、いままでのゲームにはなかった凝ったグラフィックのスクロール画面や、本格的なＡＩ（人工知能）を使用したマルチストーリーなど、またまた内容盛りだくさんの話題作です。そこで『リバイバー』の新発売とアルシスソフトウェアの１周年を記念して、テレホンカードをプレゼントしちゃいますよ。

NOW PRINTING

OTOSHI-DAMA IRANKAE ～～.

45 直美は冗談の通じない女だ。本当にキミの肛門にロウソクを突き刺してしまった。その痛いこと熱いこと……。今からでも遅くないので「抜いてください。ごめんなさい」と謝まるのなら24へ。ロウソクが燃えつきるまでガマンするのなら17へ。

HOW TO WIN

最新人気ゲーム必勝法

年末年始のせわしい空気にも動ぜず、ひたすらゲームにのめり込む浮世離れしたキミ！ はたまた、ゲームに行きづまり、額に血管浮き出させてるキミ！ そう、キミだ、キミ！急いでこのページをめくりなさい。コンプティーク印の『HOW TO WIN』は、ストレス解消の特効薬なのだから、ネ!!

イラスト／HOT DOG

How TO Win

本誌11月号で紹介した『エリュシオン』が再びの登場！　数多くの謎を秘め、そしてその謎がまた謎を呼ぶ正統派のRPG。キミはもうプレイしたかな？　このゲームはプレイすればするほど不思議な感覚にとりつかれていくのだ。まるでしびれにも似た感覚で……、気がついてみると、ほらもう朝日が…。人間やめますか？　それとも『エリュシオン』やめますか？　ってな気分になっちゃうね

《エリュシオン》

ELYSION

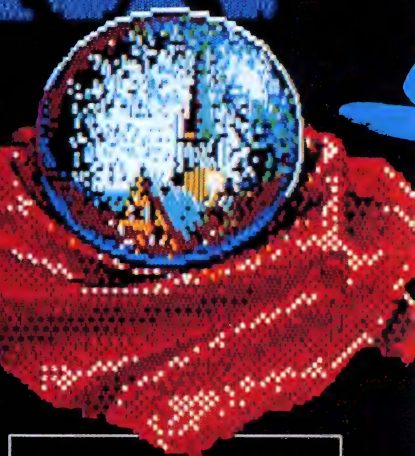
超リアルなグラフィックが目にまぶしい！

システムソフトからの新作は、リアルなグラフィックのRPG『エリュシオン』だ。256K以上のRAMの98じゃないと動かないゲームで、ファミコンでいえばメガロムソフトといったところだ。徹底的に凝ったグラフィックが、ぜいたくな味わいを感じさせてくれる。

タイプからいうと『ウルティマ』とか『ドラゴンクエスト』といった感じの正統派RPGだ。話はそれるけど『ドラゴンクエスト』ってサラリーマンのおじさんたちの間でもはやっているらしいね。会社で上司に都合の悪いことを言われたら"アホトーン"とか言って切りぬけているのかもしれないね。

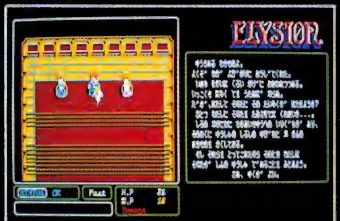
ゲームはキャラの設定から始まる。まずは種族の選択をしなければいけない。農耕民族のミノス、森の中に住む半妖精のアイレックス、元地下民族のディオネーア、城を築いたといわれるヴィスカム、狩猟民族のオクサリスといったぐあいだ。アイレックスをのぞいては、男女の性別もある。これに体格などのランダムな要素を加えて、計23種類のキャラクターを作ることができる。当然のごとくグラフィックでも区別ができるようになっているんだ。体力重視のキャラでいくか、知性重視で魔法にたけたキャラにするか選択に迷うところだが、今のところどれにすればいいかは分かっていない。キャラの選択をすると20のパラメーターが決まる。これにもランダムな要素が入っているので気にいるまで、じっくりキャラ作りをするといい。

さらに、キャラの健康状態というパラメータもあって、これは、健康、移動しかできない状態、体に毒がまわっている状態の3つがある。

さて、キミはどんなキャラを選んだかな？　ぼくは思わず女のコを選んでしまいました。だって、男か女かを選べるRPGってそんなにないでしょ。だったら、やっぱりかわいい女のコを選んでしまうってのが人情じゃないでしょうか。それに、この『エリュシオン』では、あるアイテムをとることによっても経験値を上げることができるので、多少攻撃能力のないキャラでもレベルアップはそんなに難しくない。そのへんのところは、よく考えて作られているみたいだね。

▲種族と性別を選んでキャラ設定

キャラを作ったら、まず王様に会いに行く。衛兵に囲まれた城の中へ行くと王様がいるから話しかけてみよう。すると、地下迷宮での試練を言いわたされるはずだ。地下迷宮へ行ってリングと2つの巻物を取ってくること。これがこのゲームの最初のチェックポイントだ。これをしないと真の勇者とは認められず、本当の冒険をさせてもらえない。リングを持ち帰るだけでもいいんだけど、その他にも必要なアイテムがあるから必ず取っておこう。地下迷宮の入口左側にあるからね。これくらいの試練を乗りこえるのは簡単なはず！

▼キャラの設定が終わるとこの画面になる。衛兵のいる入口を入って行くと、王様に会うことができる

▼王様に会うと地下迷宮の試練を言いわたされる。両脇の女王や王女様と話すこともできるぞ

部族を統一し、島の平和を取り戻そう！

ゲームを始めるにあたって、まず『エリュシオン』の背景を説明することにしよう。えっ、なになに、“魔王にねらわれた王国があって、その魔王を倒して平和をとり戻せばいいんだろ”だって。まあ、一言でいってしまえばそうだけど、それじゃミもフタもないじゃん。ゲームにはのめりこみが大切なんだぜ！　そこんとこよろしく！

では、まずこの国の成立ちを説明しよう。時はヴィスカム暦582年。エリュシオン島では5つの種族が平和に暮らしていた。過去に魔王に支配され、荒廃した国となったことも忘れ去られようとしていた。そんなある日、城の改修をしていると、地下に広大なダンジョンがあるのが発見された。地下住民だったディオネーアの地下建造物によく似ていたが、今となっては誰が何のために作ったのかはわからなかった。

そのうちに、東の森に出かけたままもどらぬキコリが多くなってきた。さっそく、捜索隊が出されたが、彼らの行方もわからなくなってしまった。そうこうしているうちに、王国のあちらこちらで行方不明事件が起き始めた。どうやら伝説の“魔力”が蘇ったらしい。魔王の倒し方は、今やもう誰も知らないがミノス族の長老がその昔、魔王を倒した勇者のことを覚えていた。彼によると、その勇者は5つの部族をひとつにまとめ、妖精の力をかりて魔王を倒し、その魂を霧の国に封じこめた。王国に平和がもどったとき、その勇者は魔王を倒す方法を書いた巻物や武器を、この国のあちらこちらの洞窟に隠したと伝えられている。巻物は全部で10巻、そのうち2巻は王の手元にある。戦士を募り、失われた8巻の巻物を探し出さなければならない。

そこで王は、地下迷宮を戦士の試練場とし、2巻の巻物と勇者の指輪を隠した。これを無事に取ってきたものに残りの巻物の捜査を命じようとしたのだ。初めての合格者は草原の農耕民族のオクサリスのヤーデルマール。さっそく捜査が命じられたが、彼の行方もわからなくなってしまった。王は次の勇者を待っている。

エリュシオン島全図

▼これが地下迷宮への入口だ

キャラクターバリエーション

エリュシオン島には大きく分けて5種類が住んでいて、キャラクターはそのどれかに属している。アイレックスをのぞく4種類には男女の区別があり、基本的なキャラクターは9種類になる。これに体格などのランダムな要素を加えて、計23種類のキャラクターとなる。どれを選ぶか迷うところだが、まず最初はいちばんかわいいコを選んじゃおうかなって考えるのは不純かな？

●オクサリス　女
女も大柄だが、やりようによっては最高の戦士になることもある

●オクサリス　男
草原に住む狩猟民族で、戦いの中にこそ生きがいがあるとしている

●ヴィスカム　女
ヴィスカムの女性は、この世のものと思えぬ美しさを秘めている

●ヴィスカム　男
王家の血をひく種族。体力、知力ともバランスがとれている

●アイレックス　女
女性だけの種族。妖精の血をひき、魔法を使うのを得意とする

●ディオネーア　女
弓の腕前にかけては男も女もディオネーアの右に出るものはいない

●ディオネーア　男
城の地下迷宮を作ったといわれる種族。器用で敏しょうなのが特徴

●ミノス　女
女といえどもミノスの女性は強い。この強さはあなどれないゾ

●ミノス　男
農耕を糧とする小柄な種族。おとなしいがとてもタフネス

地下のダンジョンから生きて帰れるか？

キーの操作はいたって簡単だ。移動はテンキー、戦闘はスペースバーを押すだけでいい。宝箱を開けたり魔法などはファンクションキーで操作できる。また、ＸＦＥＲキーを使えば、歩くスピードを３段階に変化させられる。これを使うと、強い敵にあったときに、スタコラサッサと逃げるのに便利だね。

戦闘はスペースバーでできるけど、ＳＨＩＦＴ＋スペースバーで“快心の一撃”ができる。これははずす確率が高いけど、当たれば大きなダメージを与えられる。武器の種類は全部で13種類。それぞれ特徴があって、カリスマやアジリティに影響される武器もあるのだ。これらの強さは金額でも分かるけど、ウエイトが重要なポイントになっている。キャラのストレングスより武器のウエイトが大きいとその武器を有効に使えないんだ。武器のウエイトは手にいれるときにも分かるし、装備するときにもわかるのでよく考えておこう。

ウエイトの制限は他にもあって、持ち物はストレングスの４倍までしか持つことができない。ゴールドはウエイトには含まれないので、いくら持っていてもだいじょうぶだ。また、装備できるのはストレングスの２倍までだ。つまりいくらいい武器や装備があっても、レベルが低いと宝の持ちぐされってわけ。

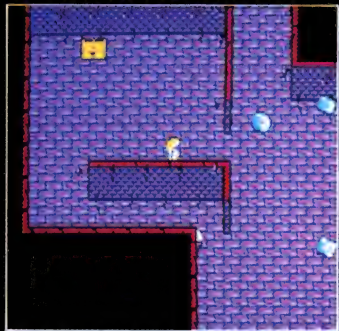
魔法も全部で８種類使うことができる。体力の回復や攻撃用の魔法で、特に攻撃用のスパークを使ったときのバチバチという感じは快感だね。魔法をうまく使えば、効率よくゲームを進められるよ。このほかにマジックアイテムを使っても魔法が使えるけど、こちらはアイテムを使ってみてのお楽しみ。

ふつうＲＰＧだと、戦闘で経験値を上げるようになっているけど、この『エリュシオン』ではアイテムを手に入れることで経験値を上げることもできる。極端なことをいうと、まったく戦闘をしなくてもゲームの終わりまで行けるということなのだ。ただし、ゲームを終了できるかどうかはハッキリしないけどね。このへんが他のＲＰＧとひと味違うところだね。レベルアップのアイテムを含めて150種のアイテムがあるようだ。

では、とりあえず試練の迷宮にリングを探しに行くとしよう。

▼地下迷宮に入ると、まず宝箱がある。短剣、アーマー、シールド、それに金とキズ薬などの必要最低限な物が手に入る

▲マップは斜め上から見おろした形だ

▲これが体力回復の泉。ジャブジャブ

▲プニョプニョしたスライムが不気味

地下1階

■ 宝箱
● 泉 HP回復
● 泉 MP回復
⇧ 階段（UP）
⇩ 階段（DOWN）
↑ ハシゴ（UP）
↓ ハシゴ（DOWN）
↕ ハシゴ（UP & DOWN）

HEAL POT
HEAL POT
CLOTH
LEATHER
DAGGER

壁に隠れて敵が見えない

セ、セーブができない!!

地下迷宮に入ると、まず宝箱がある。この宝箱には最小限の装備があるので身につけよう。地下へ行くと気づくと思うけど〝エリュシオン〟のマッフは斜め上から見た構図になっている。だから壁のすぐ向こう側が見えないんだよね。そう、そういうところに限ってモンスターがいたりするんだよね。

まずは地下1階でレベルアップといこう。レベル2となるには30ポイントの経験値が必要だ。体力の回復は泉でできるので、危なくなったら泉で体力回復というのがベストだね。泉の中にはマジックポイントの回復用もあるので、こっちもうまく利用しよう。ただし、トラップのある泉もあるので要注意だ。

途中までプレイして、さあ寝ようというキミ！　ちょっと待ってね。このゲームでは指輪を王のところに持って行くまではセーブできないんだ。そんなのないよ、と思うかも知れないが、そうなっている以上は仕方がない。うまくやれば地下迷宮は、2～3時間でクリアできるよ。途中で死んだら、王の前に連れ戻されるようになっているのだ。装備やゴールドはそのままで、再びトライできるようになっている。王の説教を聞かなきゃいけない。いたずらして学校の先生に怒られているみたいで、あんまりいい気分じゃないね。ただしレベル4になっちゃうと復活はできない。でも、レベル4にまでなればめったなことじゃ死なないけどね。

ここまで来ると、注意深いキミならもう気づいたと思うけど、モンスター同士でも戦闘をするんだよね。これをうまく利用すれば、楽をしてモンスターを倒すことができる。このへんは目新しいところだね。ただし注意しないと、敵に囲まれて不利になることもあるからね。

敵キャラのアニメーションも良くできている。スライムのプニョプニョした感じが特にいいね。おまけにモンスターを倒すと崩れ落ちるように消えていくなんて、さすがという感じだね。

ハシゴや階段を使えばさらに地下へ行けるけど、それにともなってモンスターも強くなっている。同じスライムでも地下2階と3階じゃ強さがぜんぜん違うんだ。なかには床が攻撃をしてくるところもあるので注意してね。これにはまるとなかなか抜け出せなくなるからね。スケルトンはめっぽう強いけと、地下2階のスケルトンの近くにはカギの入った宝箱があるんだ。これは危険をおかしても取っておきたいアイテムだ。

◀これがハシゴだ。下にだけ、上だけ、上下ともに行ける、の3種類のハシゴがある

▼運悪く死んでしまうと王の前に連れ戻される。お説教されるのはイヤだね。

▲やった、リングを見つけたぜ。あとは王のところに帰るだけ

地下2階

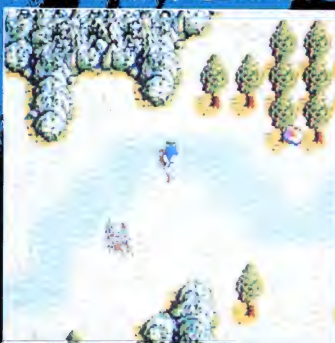
山あり谷ありでピクニック気分!?

試練の迷宮が終了したら、本当の冒険の始まりだ。画面右上のタイトルロゴもかっこよくなったでしょ。このへんのさりげなさがニクイんだよね。

地上は、山あり谷ありで、グラフィックに異常なほど凝っているんだよね。森に入ると隠れちゃうなんてのはやりすぎ！　という感じもしないでもないけれどね。でも、グラフィックに凝った分、スクロールのスピードが遅いのはちょっと困りもんだね。このへんのバランスをもう少し考えてくれると最高のゲームになったと思うんだけど。グラフィックがきれいな分だけ惜しいところだね。

マップはいつでもどこでも見られるので、地上の様子はよくわかる。ただ、自分の現在位置がすぐにわからない。でも、まわりの地形とマップをよく見比べてみればわかるようになってるよ。このマップの出現の仕方もとても凝っている。ただ、ディスクをアクセスしにくいんで9801Fでやると、"遅い"って言ってしまうんだけどね。

きれいなグラフィックを見ていると、これでモンスターがいなければ、もうピクニック気分といった感じ。でも細長い一本道がけっこうあって、こんなところでモンスターにはさみうちになってしまう、というとってもヘビーな世界だ。地上のいたるところに、目に見えない宝箱が隠されているのもなかなかのくせものだ。これは魔法を使えば発見できるよ。

地上のいたるところにダンジョンの入口がある。試練の迷宮よりさらに複雑で、落し穴やトラップも多い。おまけに、強いモンスターもたくさんいるので、レベルの低いうちはあまり深入りしないように。でも、大事なアイテムはダンジョンの中にあるので、がんばってみようね。

▲木の陰にもモンスターが隠れている

▲ダンジョンの中は複雑怪奇だ

▲山には一本道が多いから気をつけよう

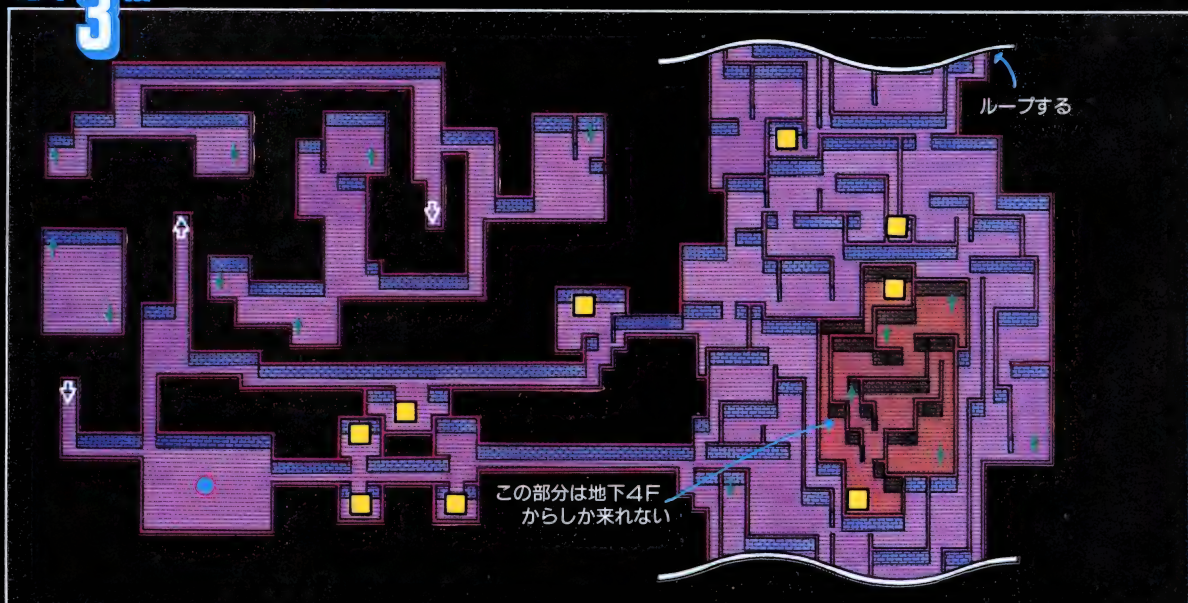
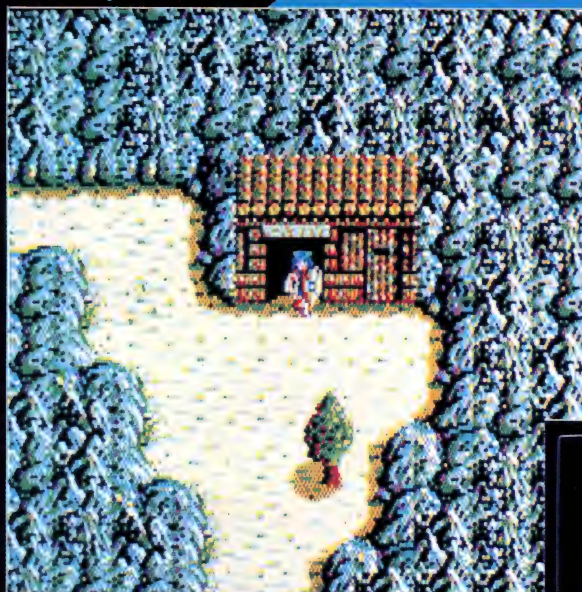
▲ムムッ！　あのくぼみはなんだ

▲川のほとりでホッとひといき

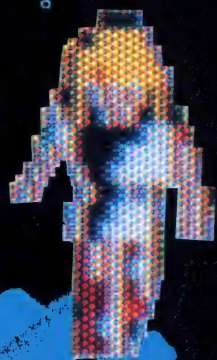
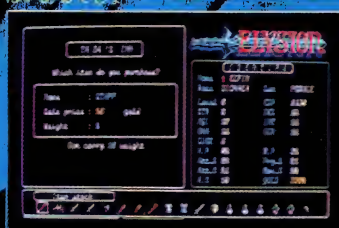
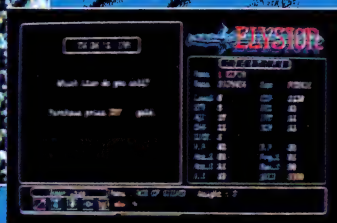
地下3階

ループする

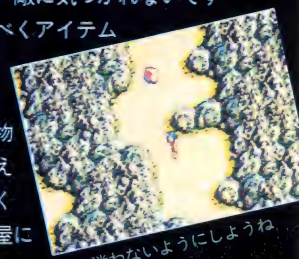
この部分は地下4Fからしか来れない

ギャンブルのしすぎで文なしに……

◀ほったて小屋みたいだけど、これが宿屋です。休憩の他にギャンブルで遊んだりアイテムの売り買いもできる。メッセージを聞き逃さないように！

▼ダンジョンで手にいれたアイテムを売ってゴールドにしよう

▼欲しいものがいっぱいあるでしょ

ヒットポイントが低下してきたら、宿に泊まることしよう。ステータスがＯＫでない場合は、お金を払えば治療もしてくれる。一泊すると何がしかのメッセージを手に入れることができる。たとえば「ユニコーンは敵じゃない」といったふうにね。これはゲームの進行上で大切なことなので、メモなどをしてよく覚えておくようにしようね。ただし、メッセージの内容はランダムに変わるから、足しげく宿に通ってメッセージを手に入れた方がよさそうだ。体力が回復したら、必ずセーブしておこう。このゲームでセーブできるのはここだけなんだから。

宿では、休憩のほかにアイテムの売買もできるようになっている。強力な武器も売っているけど、装備できる重さや、使いこなせる武器の制限があるので、よく検討してから買おう。それから、装備を売るときは、一度宿屋の外でその装備をはずしてからでないと売れないよ。

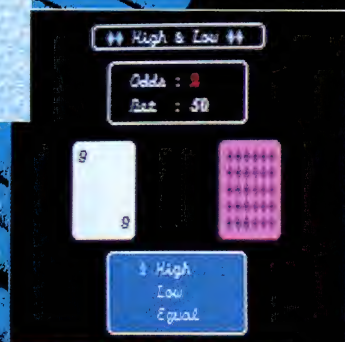
宿屋によっては、ギャンブルをすることもできる。ギャンブルといっても簡単な"ハイ・アンド・ロー"みたいなものなんだけどね。キミにトランプのカードが一枚配られる。そして、そのカードが親のめくるカードよりも大きいか小さいかを当てるというものだ。確率的にはわりのいいギャンブルなので、お金に余裕のある時は遊んでみよう。でも、遊びすぎてスッカラカンになっても知らないよ。

宿で充分休息したら、再び旅に出よう。このゲームでは強い相手には逃げるが勝ちといった感じでプレイする方が良さそうだ。その時はスローで歩くと、敵に気づかれないですむぞ。なるべくアイテムを集めるようにしよう。とにかく巻物を３巻そろえよう。危なくなったら宿屋に戻ろう。

ゲームを進めるうちに仲間が現れてくることもある。いっしょに戦ってくれることもあるけど、プイッとどこかに消えてしまうこともある。どうやらこのへんにゲームを終わらせるカギが隠されているようだ。メッセージを集めていけば、謎が一つずつ解けていくだろう。アッと驚くようなしかけも用意してあるようだ。

最後にもう一言。このゲーム、グラフィックがもう少し早ければ本当にいいのにな。他が良くできているから、よけいそう思うんだよね。それはそうとヤーデルマールさんどこに行っちゃったんだよ。

▶元気を取り戻したら再び冒険に出よう。ただし、セーブを忘れずにね

▲道に迷わないようにしようね

ほろびたはずの、ようせいが、まだ
いきのこって いるという はなしです。
なんでも せいれいが かのじょたちを
まもっていたとか・・・。

▲ギャンブルのやりすぎは良くないよ
◀宿屋ではいろいろなメッセージが聞ける

How to Win

あの信長が、全

信長

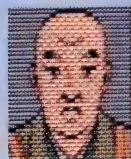
信長の野望

作図師／相村嘉一

『信長の野望・全国版』では全国を50の国に分け、それぞれの国に戦国武将がいる。プレイヤーは、どの国のどの武将になることも可能だ。さてキミは信長になるか？ それとも謙信、信玄かな？

毛利元就
三本の矢で有名な中国地方の太守

長宗我部元親
土佐の土豪から、四国統一を果たす

龍造寺隆信
島津、大友などと並ぶ九州の大大名

織田信長
角川アニメ『時空の旅人』にも登場！

国的規模のゲームになって帰ってきた

の野望 全国版

上杉謙信
角川で映画化予定の大作「天と地と」の主役

伊達輝宗
独眼竜・政宗の父で陸前の雄

秋田愛季
その名のとおり、秋田の大名

里見義堯
八犬伝で有名な安房の武将

あの信長が帰ってきたよ〜んと意味のないでだしで始まってしまったが、こんなアホみたいなことを口走っているのはわたしがアホだからではなく、ひたすらウレシイからである。

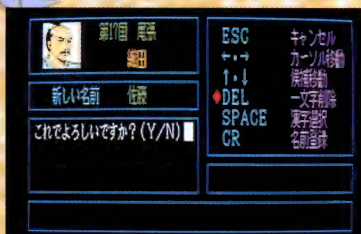
思い起こせば数年前は、やたらミルとかトルとかいっている人や、見た見たぞゼビウスの隠れキャラをなんて人ばかりで、シミュレーションファンなんてほとんどいなかったものだ。やっと見つけると飛行機を乗りまわしているだけだったりしたもんね、ホント。そんななかで光栄の『信長の野望』は唯一メジャーなゲームだった。各誌のベスト10に名をつらね、一躍世間にシミュレーションの名を広げてくれた功労者的ゲームといってさしつかえないだろう。そのゲームがパワーアップして戻ってきたから、オジサンはウレシ〜イのだよ。

最初から泣きがはいったが、そろそろ How To Win を始めます。本当だと最初は"新信長の野望"の内容についてア〜だコ〜だといってから具体的なポイントにはいりたいのだが、なんと6Pもとってるのに、写真その他で書くスペースがほとんどない、いかにも新年号にありがちなめでたいレイアウトになり、ゲームをもってない人はわからんというかも知れないが、いきなり核心に迫ってみたい。

各ポイントの説明は、最近やっと天下統一をとげた信長とその家来の光秀にやってもらおう。なお、ここに書くのは How To Win の性格上やや大まかなものなので、状況の変化などによっては、やりかたも変わってくることがあることを付け加えておく。

信長の野望

"佐藤"信長誕生の巻

これが全国50カ国の全体マップ。これを全部支配するなんて本当に可能なの？

キャラクターの名前を変えているところ。名字だけはかってに付けられる。おもしろいね

佐藤信長の各能力を決めているところ。全部で358じゃ、ちょっと低い。IQ43じゃねえ

現在の西暦と季節を表示している

ここにプレイヤーの国の周辺地図がでる

その時点の兵、米、武器などの相場

メッセージが表示されれるエリア

現在命令している国名や大名が表示される

現在命令をしている国の状態

●コマンド表●

1.移　動
自分が統治している国の間で、兵士、大名を移動させるコマンド。

2.戦　争
まさに字のごとく他国へ攻めこむコマンド。大名がいっしょに出陣すれば強さは2倍。

3.年貢改訂
税率は最初20%だが、このコマンドで変更できる。でも上げすぎると……!?

4.金米輸送
他の統治国へ金、米を輸送するコマンド。これを使って富の集中ができる。

5.治水工事
これを命令すれば治水度が上昇する。治水度は開墾すると下がるから注意。

6.不戦同盟
お互いに攻めこまないという約束をする。でも金がないと話にのってこないぞ。

7.開　墾
これを命令すると石高が上がり、秋の収穫量が増える。ただしこれも金がいりまっせ。

8.婚　姻
前の不戦同盟より強力な約束。不戦同盟が70%、こちらは90%の確率で攻めこんでこない。

9.堺の商人
商人を相手に借金またはその返済、米の売買、武器を買ったりする。もちろん相場が変わる。

10.雇　用
兵士や忍者を雇うコマンド。忍者は相手の国へ送りこんで、兵や民の忠誠度を下げたりする。

11.兵士訓練
兵士の訓練度が上がり、戦争に有利になる。金がかからないから、ビンボーな国でもOK。

12.様子見る
他国の様子が見れるが、金10が必要。そのうえ大名のIQが低いと失敗する。そう甘くはない。

13.町を作る
町の価値を高めるコマンド。価値が上がると金が多くはいるので重要コマンドのひとつ。

14.施　す
兵や民に金や米を与えるコマンド。これをやって忠誠度を維持する。一揆が怖いからね。

15.寝返り
相手国の住民（＝石高）を、自分の国へ金で誘いかけるコマンド。最低金11必要。

16.部隊編成
部隊は全部で5部隊あり、最初はそれぞれ20%ずつになっているのを変更するコマンド。

17.休　養
年をとったり疫病で下がった健康値を回復させるコマンド。そのあいだは何もできない。

18.地　図
自分が見たい地方の地図を出すコマンド。金は必要ない。

19.属領命令
自分の統治国をコンピュータにまかせることができる。4種類の治めかたがある。

20.その他
音のON／OFF、SAVEなどのオプションコマンド

21.PASS
信じられないが、何もしないというコマンド。なんでそんなことするんだろう？

治水工事。秋の収穫に影響する

年貢改訂。年貢率を上げたところ

施しをする。忠誠度を上げることができる

開墾。石高が上がり米が多くできる

町を作る。秋に金が税金としてはいる

雇用。兵士を雇うには金がなくてはダメ

兵士訓練。金が無くてもできるのだ

戦争。さあ敵国へ攻めこむぞ。合戦の始まり

1. 足軽隊（大将） 50%
2. 騎馬隊 28%
3. 鉄砲隊 20%
4. 足軽隊 1%
5. 足軽隊 1%
移動出 0%

SPACE 選択
+ 増加
- 減少
CR 終了

編成替え。ちょっと過激な配分かもしれない

国	国名	金	町	兵糧	石高	治水	民忠	民財	兵力	兵忠	訓練	武装	年貢	国政
24	三河	197	57	25	71	37	70	69	42	63	63	38	50	直轄地
25	尾張	76	133	103	110	67	79	72	40	70	65	40	40	本国

HIT ANY KEY

属国の様子を見ているところ。まだ1国だけ

ポイント1：
キャラクターと最初の国

信長　このゲームは、どの国から始めるかで大きなちがいがでる。そうだな、わが尾張で始めるのも金が最初に100あるからいいが、三河あたりも石高などが高いから悪くないな。どうかな。

光秀　ごもっともで。しかし、尾張や遠江などは、平地が多くて攻めこまれたときに守りきれない、などの点で不利ではないでしょうか。それよりも山中に城のある、美濃や甲斐から始めたほうが得策かもしれません。殿。

信長　さすが光秀、読みが深いな。そうなると、戦争に有利な山がちの国でしっくり国を作って打っててるか、石高や金のある平野の国で兵を雇い、軍事国を作るふたつの方法があると、そちはいいたいのだな。

光秀　御意。また、慣れないうちは、あまりやらないほうがいいのは、東北や中国などの貧しい小国でしょう。

信長　それでは光秀、キャラクターの各数値はどうじゃ。これも、ぽいんとがあるか？

光秀　殿、まず何よりも気をつけるのは、健康でございます。なにしろこれが悪いと病気ばかりで何もできません。また毎年数値が低下しますから、最低90ほどは欲しいところです。次に重要なのは魅力でしょう。これは一揆・謀叛に関係しますので、ゲーム中でも注意しなければなりません。

信長　フムフム、それはいえるな。それにIQも高くないと、他国の様子が見れないから注意しなくてはダメだな。

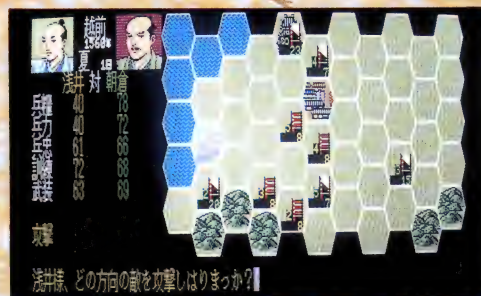
光秀　御意。キャラクター各値全体で400〜450くらいあれば、まあまあと思います。

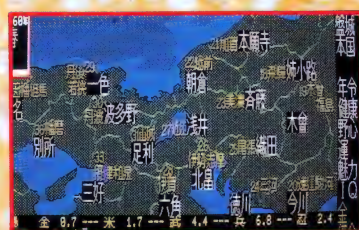
ポイント2：
国をどう治めるか

信長　国＝民をどう治めればいいのか。何かよい知恵はあるかな、光秀。

光秀　ハッ、殿。まず何よりも注意するのが一揆・謀叛のたぐいです。初期にこれが起きますと、ほとんど負けてしまいます。ですから、ここはまず民忠誠度、兵忠誠度、民財力を毎回チェックして、イベントやコマンドで低下したなと思ったら、すぐに米や金をバラ

信長の野望 全国版

天下統一の巻

越前の国の地形。ここはもう城を中心としてがんばるしかないね。キビシ〜イ

陸前の国の地形。左側の山脈で敵を防がないとキツイ

遠江駿河の国の地形。中央の山と山脈を利用して守る

甲斐信濃の国の地形。ほとんど山と山脈で守りやすい

●民の財力、忠誠度に影響するコマンド

↘↗年貢改訂
年貢を上げる→財力、忠誠度が下る。
年貢を下げる→大名の魅力が上がる。

↘開　墾
使った金の½ぐらい石高が上昇するが、財力、治水度が下がる。

↘町を作る
使った金の½ぐらい町の価値が上昇するが、民財だけが下がる。

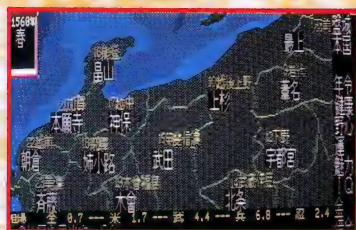
↗施　す
年貢を下げるのと同様な効果がある。使った米、金の½ずつ民財、忠誠度が上がるみたい。

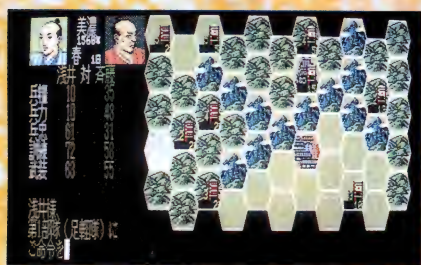
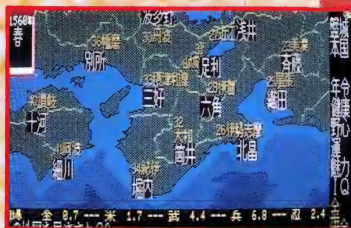
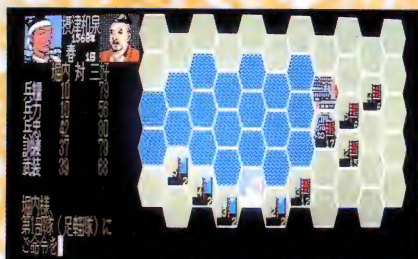
●兵の訓練度、忠誠度などへ影響するコマンド

↘移　動
移動先の兵の忠誠、訓練、武装度が下がる。

↘雇　用
兵を雇うと忠誠、訓練、武装度が下がる。

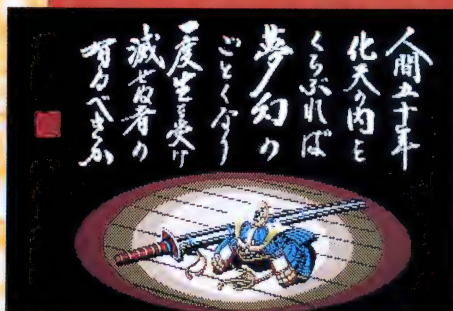
↗兵士訓練
兵の訓練度が上昇。

↗施　す
兵の忠誠度が上昇。

木曽福島の国の地形。中央の城を落とすのはタイヘン

近江の国の地形。中央はもちろん琵琶湖だよ

美濃の国の地形。ここも山脈に囲まれた守りやすい国

摂津和泉の国の地形。驚くほど何もない地形。水色は通行不可

まいて機嫌をとらなくてはいけません。
信長　なにっ!? なんで武士が民の機嫌をとる必要があるのじゃ！
光秀　殿、気をお静めになってください。そうしておけば、最初20%の年貢率を40%ぐらいに上げても、一揆は起きませんし、石高や町の価値も上がり、金や米が集まるのです。まさに生かさず殺さずですよ殿。反対に、そうしないと一揆や謀叛で兵が減ったところを、すぐ攻めこまれてしまいます。
信長　それではしかたない。そうしよう。しかし兵はいつ集めるのじゃ。
光秀　ハッ。春がよろしいかと存じます。なによりも相場が安いので得でしょう。このあとは上がる一方です。

ポイント3：合戦ってカンタン!?

信長　合戦の極意というのもありそうだが、そちはどう思う。
光秀　その前にまず、新しくできるようになった兵の編成から話しましょう。金が30も必要ですが、合戦になる前に、これで強い第1、第2部隊の兵の数を増やしておくのが重要かと思われます。次に合戦ですが、まず総大将のいる第1部隊の前へ騎馬隊の第2、鉄砲隊の第3を配して、後方・側面は第4、5部隊で守ればいいでしょう。それから、山は通行不能ですから、配置や進軍のときには注意しておかなければなりません。あとは強い部隊で連続攻撃です。
信長　なるほど、やはりそれしかないか。しかしこのゲーム合戦では、兵がよく死ぬので、大軍が必要だな。
光秀　まことにそのとおりで。できたら、敵の2～3倍は欲しいところです。
信長　それではそろそろ外交関係の質問をしたいが……？
光秀　殿、もう誌面がつきました。
信長　なにっ、編集長を呼べ……!!

How to Win

「うってい　ぽこ」このなんとも奇妙な、それでいてほのぼのとした響きを持った名前。これが、じつに10ヵ月にわたる沈黙をやぶってデービーソフトが発表したゲームの名前。10ヵ月の潜伏期間が、だてじゃないことをしっかり味あわせてくれるゲームだよ。小林くんはえらかった！

もういっかい人間にして！　ぽこは旅に

このゲーム、ふだんのモードの時とコマンドモードの時の画面をちらっと見ただけでは、横スクロールのアクションRPGかなっていう感じだけど、実はぜーんぜん違うのです。たとえて言うならアクションAVGかな。でも、アクション性もけっこう重要だし（僕はアクションゲームが苦手だから、わりと苦労してるもん)、謎解きの要素も重要だし、RPGっぽいところもあるなぁ………ともかく、ジャンルにとらわれずにおもしろければいいじゃないのっていう感じのクロスオーバーゲーム、これが「うってい　ぽこ」の正体なのです。

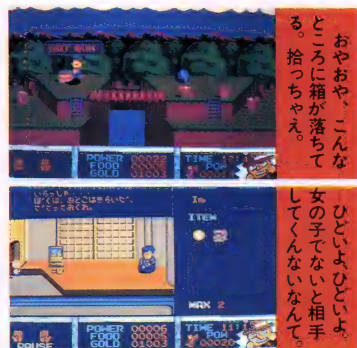
んでもってゲームの内容を説明しようと思ったんだけれども、それはあとで「ぽこ君」にやってもらうことにして、ゲームの外観を説明しようね。

このゲームは6ステージ構成で、それぞれが、春、夏、秋、冬、遊園地、お城ってなっている。でもって、よくあるように、各ステージには親玉みたいな敵キャラがいて、こいつを倒さなきゃいけない。ここまでは、わりとよくあるパターン。でも、このゲームのすごいのは、AVのすごさ。A、つまりサウンドの方は、FM音源の機能をフルにいかした、全16曲の構成。当然各ステージごとに音楽が違っちゃったりするわけ。特におススメは夏。いかにも夏らしくて、まるで高中正義のサウンド聴いてるみたいに気持ちがいいんだから。ゲームのBGMをここまで高いグレードにしたのは、この「うってい　ぽこ」が初めてなんじゃないかなと思うよ、うん。それからV、つまりグラフィックの方だけれども、鮮やかなグラフィックは、画面切換方式。

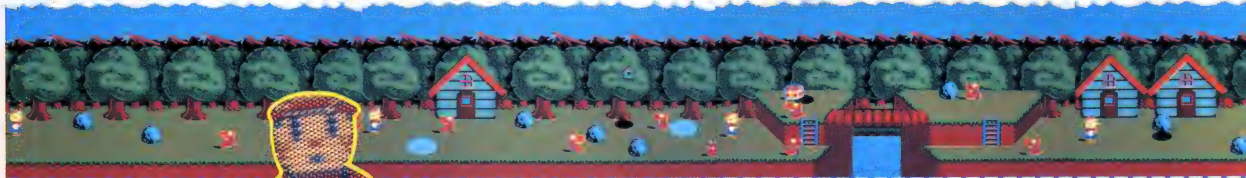
ぽこ君の大冒険のはじまりなんだから。ほんとだよ！

うわ～い！　木からお金がふってきた。お金のなる木かな。

おじいさんのヘタなギャグにはこまったものだなや。

あれ～、落とし穴におっこっちゃったよ～。中はまっ暗。

おやおや、こんなところに箱が落ちてる。拾っちゃえ。

ひどいよ、ひどいよ。女の子でないと相手してくんないなんて。

こーんなのが春のステ

MONSTERS IN SPRING

げんさん
こそどろ源さん。土曜の夜8時にＴＶに出てくるあの源さん。たまにダッシュしてきてお金をとってっちゃうからご用心だよ。

はち
ぼこが木にぶつかると、ぶんぶんいいながら飛んできちゃう。あんまり好きくないな。

おおかみ
森にすむおおかみさん。１回ぐらいはぶつかってもだいじょうぶ。夜になると、不思議なおどりをしながら宙に舞うんだよ。

太陽の木
めちゃくちゃ太い大きな木。顔の形をしたみきの口の部分から小さな太陽の実がびゅんびゅん飛んでくる。通り抜けるには時間の木の実で対抗すること。

ろどりげす
森の古い木の化身。こいつを倒さなくちゃ先に行けないんだから。どうでもいいけど広いおでこだなあ。

テール
いったいなんなんでしょ、こいつは。たまにばしって感じで火の玉を吐くんだから。

でたのでした

無理をして見づらくなったスクロール式なんかより好感。ところが、当然それだけじゃないわけで、このゲームには時間という要素を取り入れているのだな。たとえば、午前６時に日が明けて、９時には日が高くなって明るくなる。お昼がいちばん明るくなったあと、またただんだんと日が落ちていって、真夜中にはまっ暗になってしまう。ね、なかなかおもしろいでしょ。この考え方は、地上にある民家やお店にも使われているんだよ。午前９時に開店して、午後８時にはしまっちゃう。だから、夜のあいだは情報集めも買物もできない。それに敵キャラの動きもはげしくなってくるし、生命力の回復もないのだ（言い忘れたけど、日の出ているあいだは、少しずつだけど体力が回復するようにできてるわけ）。それに場合によっては、流れ星が出てくることもある。そのうえ川や海に接しているところでは、ま、暗だから思わず足をふみはずしてボッチャン！　はいゲームオーバーなんてことにも。だから、夜は安全にすごせるようにホテルにはいってぐっすり眠るとよいワケ。ホテルは夜でもチェックインできるからね。

まあ、ざっとこんな感じで、いたれりつくせりのこのゲーム。僕は、まちがいなく今年のベスト１ ゲームに決定しちゃいたいと思います。（ザナドゥⅡは僕にはむずかしすぎるヨー）。

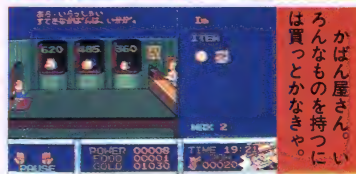
宝石箱をあげたら、だいかんげいだって。だから女のコは好き。

この穴に思いっきって飛びこんでみたりすると……

こっちの穴から登場してしまったりするんだね。

かわいいおねえさんのいるパン屋さん。たくさん買っとこ。

うたがい深いおじいさんがやっているくつ屋さん。

え〜ん。つい出来心だったのに。どろぼうさんになったよ〜。

かばん屋さん。いろんなものを持つには買っとかなきゃ。

？屋さん。よくわからないものがいろいろ並んでいるよ。

ジ、美しいでしょ、ねっ

夏 Summer

お気に入りのサウンドにのってモアイが空を飛ぶ！　なかなかシュールなステージでしょ。ここをクリアするのはちと頭が必要かな。

冬 Winter

ものすごーくキレイなステージ。でも、先に進むのはものすごーくイジワルなんだから。

秋 Autumn

秋は落葉の季節。でもここは、落し穴のステージ。なかほどには永に包まれたところもあるよ。

しょくぱん
ぽこだって食事をするんだぞ。

あくのじゅうじか
これはめぐちゃんへのプレゼント。

うってぃぽーる
さいしょから持ってる。これは武器なんだよ。100発分あるから有効に使おうね。

ぱぽるのみ
お店に売ってたんだけど、効果不明。ちなみに源さんに投げつけると

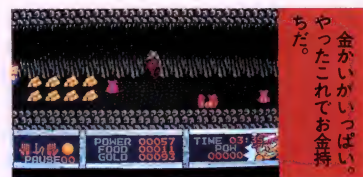
めいしゅ・すすきの
これもお店に売っているもの。あとで役に立ちそうだよ。

らんぷ
まっ暗な地下もこれで安心。

太めのびんの水を飲んで女の子になっちゃったぽこ。

質屋さん。いらないものは買ってもらおうね。

ボクは「ぽこ」、このゲームの主人公くんです。年令14才、身長152 cm、体重47kgなんだぞぉ。ちなみに、クロワッサンが大好きなんだ。よろしく。どうしてボクがこの旅を始めることになったかっていうとね。それはボクのことを話さなきゃ。ボクはもともとおじいさんが作った木の人形だったんだ。で、いたずら好きだったんだけども、みんなに迷惑をかけてることに気がついて、良い子になろうって思ったんだ。やがて、みんながボクのことを良い子だって思ってくれるようになって、そしたらやさしい妖精さんがボクを人間にしてくれたの。それからおじいさんと２人で楽しく暮してたんだけど、このあいだ突然ボクのからだが木の人形に戻っちゃったんだ。わけがわからないから妖精さんのところに行こうと思って旅立ったの。それで妖精さんの家に行けるっていう春の道を歩いてみることにしたんだよ。

春のステージは、緑がいっぱい。ずっと道にそって木が生えているんだ。思わずみとれてたら木にゴンッてぶつかっちゃって、そしたらさ、木からお金がふってきたんだもん、おどろいちゃった。こんなかんじでお金が隠してある木は何本もあったけど、たまにハチが飛んでくることもあるから注意してね。最初に目についた家は、じょうだん好きなおじいさん。いろんなじょうだんを言う人だけど、なかには役に立ちそうなこともあったっけ。それからしばらく行ったら落とし穴におっこっちゃった。中にはオオカミがいたし、まっ暗でなんにも見えないから、恐くてすぐ出てきちゃった。そこからずっと行ったところには家が２つ。男の子

ランプ屋さん。しこたま買っといたほうがいいかな。

金がいっぱい。やったこれでお金持ちだ。

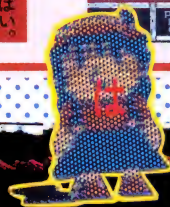
きのこの家のおばあさん。いろいろ教えてくれるよ。

森の巨人ろどりげす。こいつを倒さなきゃ先に進めない。

ろどりげすは、本体が木だったんだね。あっ宝箱。

春のステージは、ぜ

POCO'S ITEM PART 1

むしめがね
地下で拾えるんだけれども、どうやって使うのかしらん。

こんばさん
はきやすいから歩くのも速くなる。

たっぷりかばん
いろんなアイテムをたくさん持てる。

たからばこ
春のステージのくみちゃんに1コあげよう。残りは質屋さんでお金にかえてもいいかな。

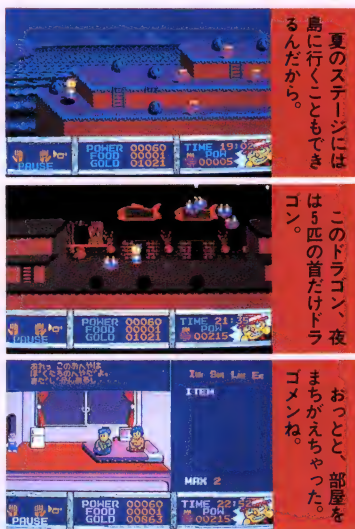
ながぐつさん
これさえあれば、ぬかるみも湖も。

じかんのきのみ
太陽の木の実には、これで対抗だ。

のほうは､｢ボクは男のコはキライだって言うし、女の子は「宝石箱がないなら帰って」だって、ぐっすん。
でも、さっき見つけた箱の中にはたしか宝石箱みたいのがあったっけ｡はい、宝石箱。「わーい､大歓迎よ｣やったー。おかげで、おねえさんからいろいろ教えてもらっちゃったよ。

あれえー、こんどはおおかみのほかにおじさんも出てきたぞ。あ、ひどーい。このおじさん､スリだよー。でも、また箱みつけたからいいことにしよ。こんどは十字架のペンダントだよ｡あ、パン屋さんだ。クロワッサンがおいしそー。たくさん買ってこっと。あれ、

ろどりげすの次は、太陽の木。こんなの楽勝、楽勝。

もあいがたくさんころがっているここは､夏のステージだよ。

夏のステージには島に行くこともできるんだから。

このドラゴン、夜は5匹の首だけドラゴン。

おっとと、部屋をまちがえちゃった。ゴメンね。

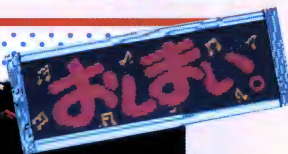
隣りはくつ屋さん。わー、長ぐつと歩きやすそうなスニーカーだ。両方買っちゃお。ふえー、もう持てないよー。かばんも買っちゃえ。あれれ、もうまっ暗の夜だ。どうしよう、こわいよ、こわいよ。お金も少ないけどホテルに泊まっちゃえ。さあ、朝だ。今度はランプ屋さんだ。そうか、地下に行くのにはこのランプがあればいいんだ。ふっふっふっ……。さあて、地下も全部

ふわあ。これでひと休みできるんだから。

行っていろんなアイテムもみつけたし、お金も増えちゃったもんね。たいへんだったけど。きのこみたいなかたちのおばあさんの家にも行ったんだよー。でも、おばあさんの助言はひとつだけウソがあったんだ。でも、わかっちゃったからだいじょうぶ。あとは長ぐつはいて湖わたって、スニーカーにはきかえてスピードアップしてっと。ええっ、なにこの大きな人。強そう。でも倒さないと前行けないし｡大変だぞお、これは。そのあとの太陽の木はカンタンだけれどなあ。でもボクは負けないんだから。じゃ、またね！

ドラゴンさん、昼間は胴体つきの一匹なんだ。

ぶで16画面だよ

おしまい。

How TO Win

PC−98版で通をうならせた『大戦略』が、88版でさらにパワーアップ。お買得ソフトの1本ですゾ。

大戦略88

シミュレーションはホントにブームになる？

シミュレーションゲームが、少しずつオモシロくなってきた。ここにきて、以前からシミュレーションにこだわってきた光栄などの老舗に加え、いろんな会社が新作を予定している（詳しくは大特集・ソフトハウスマラソンを読むべし)。86年はRPGブームだったから、次はシミュレーションだ、つうのかもしんないけど、ファンにしてみりゃ、理由はどうあれ、シミュレーションの新作が出るのは、とてもうれしいのだ。ここは、早く、早く、とお願いしますのだ。ハイ。

さて、ポストRPGだなんてダレも口にしなかったころ——というより、パソコンはRPG全盛に向けて爆進し、ファミコンじゃマリオがピーチ姫を助けに走りまわってたときに、この『大戦略』は世に出た。いまから思うと、ホント、えらい。

でも、最初に98版の『大戦略』を目にしたときはボードのウォーゲームを知ってたこともあって、なんとなく奇妙な印象を受けたが、改めて88版をプレイしてみると、どうしてどうして、楽しめるじゃない。

ゲームメニュー。マップや、どちらの側をプレイヤーがやるかなどを選ぶ

移植されてイガッタ〜！

普通、98→88という移植の場合、だいたい移植前よりパワーダウンして、ある意味では、まったく別なゲームになることがある。だから、このゲームも移植されると聞いて、心配ではあったのだ、ハッキリいって。とくにスピード。16ビットから8ビットだから、新幹線から通勤快速なみになるのでは、なんてね。

ところが、ゲームを始めてみると、そんな心配は無用だったワケェ〜。確かに、プレイヤーの数は4人から2人に、マップもやや小さくなりはしたものの、いちばん心配だったスピードは、そんなに遅くなっていなかった。

そればかりか、わたしが98版でキライだったコンピュータ側の「やり直し」が改良されている。あれ、頭にくるんだよね。「サッサッとやらんか！」って、ついどなっちゃうんだ、モニターに向かって……。だから、いろんな意味で、移植は成功だったと思う。ま、最初に88版で出して、そのあとマップ、兵器の数、コンピュータのアルゴリズムなどを改良した98版を出してほしかったという、不満は残るけどね。

これが今回、取り上げるスモール・アイランド。画面左が、部分マップ、右が全体マップ。コマンドはすべてファンクション使用

46 キミは洋子をはがい締めにして立ち上がる。「な、なにをする気!?」洋子は不安になる。「ふふふ、本邦初公開。必殺フルネルソン・ファック」キミはそのままチ○ポを、後ろからズブリと入れる。洋子の首を振り回し、下からは激しく突きあげる。これほど人権を無視したSEXもない。だが結果的には洋子攻略に成功した。41へ。

CANPAIGN 1 Small Island（スモール アイランド）

あと都市まで1ヘックス(マス)。都市の左下は装甲車が守備している

赤の首都とまわりの地形。みんな前線へ向かっていまは何もいないが、生産はここでする

赤のヒューイコブラが敵輸送部隊の移動を妨害している。作戦どおりの展開だ

青の部隊が都市の南側からまわりこんで攻撃している。装甲車を森に入れて防御する

中央部付近。赤が最初に占領した都市が見える。生産した補給車がまだ森にいる

さてさて、前置きが長かったが、こっからが本格的How To Win。『大戦略』には、次のページにあるように、いろんなマップ（アクションならエリアとか、ワールドという言葉を使うんだろうな）が用意されている。種類は全部で16種。プレイヤーの好みで選べるが、4ページしかないのに、大きなマップでHow To Winをやっても、6時間ドラマを1時間に編集して見るようなもんである。そこで、もっともコンパクトで、早く終わる“スモール・アイランド”というマップを使い、ゲーム分析を行う。えっ、それじゃ、大きなマップのとき役に立たない？　なんばいうとっ、オロカモノ!!　勝利へと続く道は、この名もない島の戦いをよ〜く研究すれば、見えてくるものなのだ。ちゃんと、このHow To Winでコツをつかめば、どんなマップでも無敵だ……と思う。

ゲーム開始時、プレイヤーもコンピュータも、歩兵すらもっていない。だから最初のターン(野球でいえば1回)は生産するのみ。何を生産するか？　武器である。このスモール・アイランドでは、青側が最初にもってる都市は1つ、赤側が4つ、中立都市3つとなっている。そこで、プレイヤーが赤の場合を例に作戦を考えてみよう。

始めに作戦を立てよう

このゲームは青が先攻だから、もう青（コンピュータ）は武器を生産しているはずだ。ここで注意したいのは、コンピュータがどんな武器を生産しているかをチェックすること。初期は、あまり関係ないけど、中盤以後は、それに対抗する武器をこちらも生産しておかないと、不利になっていく。

結局、生産したのは歩兵2、装甲車2、兵員輸送車1、ヒューイコブラ1である。なぜ、こんな編成にしたかは次のターンでわかるはずだ。

ここで、今後の作戦のあらましを説明しよう。これから、もっと武器や兵力を生産するために、できるだけたくさんの、そして有利な位置にある都市を占領しなくてはならない。生産に必要な軍事費は、占領した都市から税金としてはいるのだからね。

作戦を立て、実行に移す。それが大戦略ってもんだよ

では、効率よく都市を手に入れるため、島中の都市の配置を見る（前ページのマップ参照）。いちばん近いのは、山岳地帯のはずれの都市。これは占領できるだろう。次は中央下にある都市。青の首都にもっとも近い都市なので、猛烈な青の反撃にあいそう。そして、北の道ぞいの都市。これは青が絶対有利そうだが、うまい手を考えついたぞ。

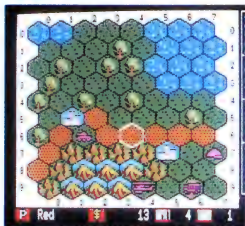
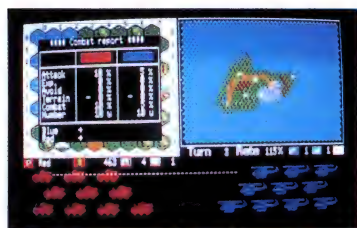
進撃が始まった！

青は予想どおり、兵力を北や中央の都市に向かわせた。こちらは、歩兵1をいちばん近くの都市へ行かせて、残りの地上部隊を2つに分けた。まず、装甲車1と歩兵1を輸送車に乗せ、北の都市。残りの装甲車を中央の都市へ。

作戦はこうだ。最初に足の速い装甲車を先行させ、敵の占領を妨害する。そのあいだに、経済力にあかせて、援軍を送り、都市を確保するわけだ。

くどいようだが、このゲームでは、初期の段階で都市をできるだけ多く占領するのが、勝利への道となる。始めは、安くて速い兵力で、とにかくす早くある程度の都市を占領しないと、大

ターン1／赤の生産が終わったところ

ターン2／やはりここではこちらがやや不利なようだ

ターン2　足の速い装甲車がもう北の都市まで近づいている

ターン3／装甲車で輸送ヘリを攻撃する

上の続き。成功率があまりよくない（10%）

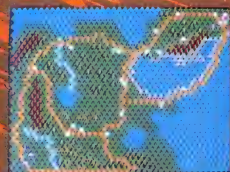
さらに続き。ヘリの反撃をくらい1台損失

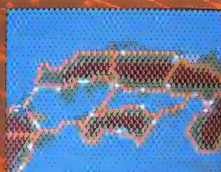
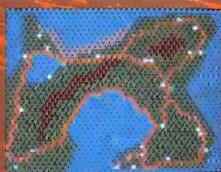
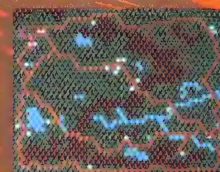
ターン3／ヘリで敵輸送車を攻撃

上の続き。成功率がいい（70%）ので圧倒的だ

ターン4／北の都市の占領に成功。勝ったね

BANG!

IO CANPAIGNS

Load to Victory
半島を中心にしたマップ。接合部がポイントだ

Big Battle
広大なヨーロッパ的マップ。こうなると電撃戦しかない

Setonaikai Wars
有名な瀬戸内海マップ。じっくりかまえて作戦を立てろ

HANTO
北海道の一部のような地形。航空機が活躍しそうだな

Poison Needle
なんかいちばん複雑そうなマップ。ヤリガイありそー！

47　突然カッとなる洋子。「なにすんだい、この野郎！　あたいはそんなことされるのが大嫌いなんだ」洋子は激しくキミのキン○マを蹴り上げた。グシャッとつぶれたキミのタマタマ……。不感症の洋子には不要の行為だった。懲戒室送り。31へ。

ターン４／中央の都市での攻防戦

きなマップになるほど､致命傷となる。

戦闘そして勝利への道

３ターン目で、われついに青と戦闘状態にはいれり――北の道路を走ってきた敵の輸送車を、横から攻撃。中央部でも、２ターン目で生産した、もう１つの装甲車を加え、敵のゲパルドと交戦。ヒューイコブラを、北の輸送車やヘリを攻撃するため向かわせたので、中央ではやや不利、北では圧倒的有利に立つ。そして４ターン目に、北の都市を制圧した、ヨシ！

中央部の苦戦は、まあ、しょうがない。といいたいが、わたしにも失敗があったのだ。装甲車が敵のほうに突っこみすぎて、袋だだきにあってしまってね。これに関して、少しコメントを書いとこう。

このゲームでは、攻撃が成功するかどうかは､地形が大きく関係してくる。もちろん、防御側が森や山岳で守るのが有利なのは常識。問題は、防御側が反撃したとき、攻撃側があまりオープンな場所にいてはヤバイのだ。地上ユニットが攻撃するときは、反撃の場合をも考えて、なるべく有利な地形で攻撃する。コレがいちばんだよ。わたしの失敗は､この有利な地形で攻撃する、という鉄則を忘れ、敵を追いかけていったところから生まれたのだ、反省。

ターン５／圧倒的強さのレオパルド登場

BANG!

われ敵の首都を占領す

しかし、ここまでくれば、あとはカンタンであった。

中央の都市も、生産の成果である、わが赤レオパルドの投入により、いともたやすく占領。ついに、モニターに向かって、無条件降伏の勧告を行ったのだが、敵は愚かにも回答をせず（アタリマエダ！)、あーそうかい､てなもんで敵首都を目指して進撃を開始した――数ターン後、わが軍はついに、首都を占領。勝ったのである。

どうだろう。まあ､こんなぐあいに、いつもうまくいくとは限らない｡また、マップによっても、状況はかなりちがうはず。

しかし、大切なのは、ここで紹介したいくつかの基本である。

とにかく、最初にマップをよく研究して、作戦を立てること。これでゲームに勝つか負けるか、半分くらいは決まってしまう。

次に、その作戦にそって兵力をムダなく動かす(生産する)こと。とくに、最初の数ターンが大事。では､幸運を。

予告編

シミュレーション講座連載決定

突然ですが、来月号から、盛り上がりをみせはじめたシミュレーションの連載をぶちかまします。

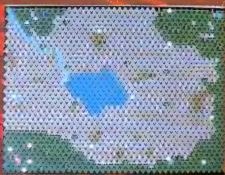
毎回、有名ゲームを１つ例題に取り上げ､How To Winより具体的に、深く、あらゆる角度から分析していきます。

シミュレーションゲームの、どこがどんなふうにオモシロイのかを、じっくりと書いていきたいと思うので、応援よろしく!!

大戦略88

88版大戦略にはマップは全部で16はいっている。ここにはそのうちオモシロそうなものを10あげてみた。このほかにコンストラクションで自作もできる。

Desert Knights

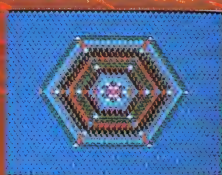
砂漠地帯を中心としたマップ。都市があまりない

Art of War

幾何学的人工マップ。単純でいいけどね

ARCHIPELAGO

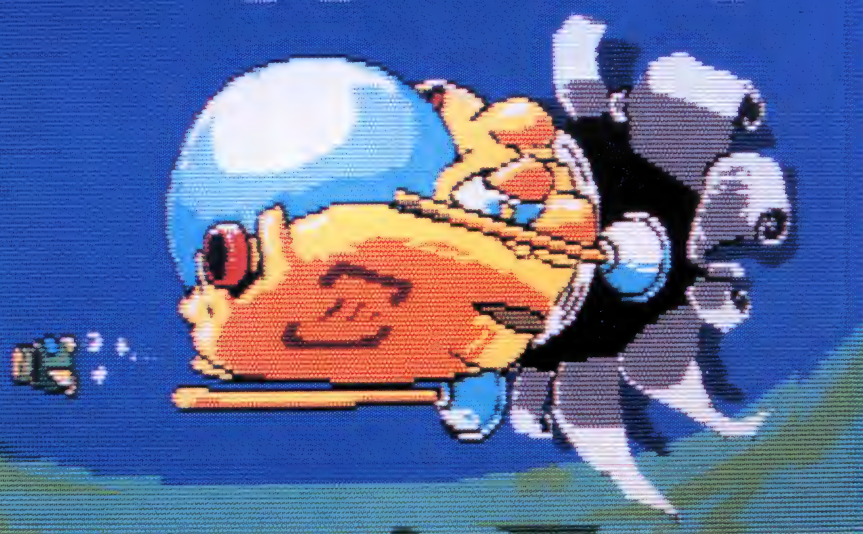
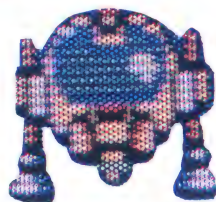
島をつなげたマップ。早くルート（道）を抑えよう

HEXAGONY

恐怖の６角形ヘックスマップ。パズルみたいだねえ

GEMNILM

これもヨーロピアンスタイルですな

How to Win

Topple Zip

キャー！ キャー！ キャー！ 彼女のうれしいヒメイが聞こえそうな、超かわいいジッピング号に乗りこみ、ライバルどもに体当り。アイテムを拾ってはワープ、落としては逆転の大レース。はたしてゴールは近いかな？

フロリック星大レース参加者募集中！

ヤッホー、元気にゲームやってんかな？ わたしはねぇ、実はあるゲームで徹夜明けなんです。だから眠くって眠くって。ほとんどヘロヘロ状態。知る人ぞ知る「照魔鏡の伝説」っていうアップルの移植版アドベンチャーなんだけどね。じゃ、今度の How To Win は、そのゲームの紹介なんだって思うでしょ？ わたしもやりたい。だってほんとに引き込まれちゃう不思議なゲームなんだもん。「やろうよ！」って高野さんにお願いしてるんだけど、いまんとこ予定はないんですって。ケチ！ 興味のある人は、お手紙くださいませ。特別に教えてあげるかんね！

というところで、そろそろ本題の How To Win にいかなくっちゃ。

この愛らしくもオモシロいゲームの名前は「トップルジップ」。とにかくメチャクチャかわゆい。思わずホッペをズリズリしちゃうくらい。

これ、一見シューティングに見えるけど、実はレースなんです。あっかるいＢＧＭにのって、ハミングしながら楽しめてしまう。だから、そんなスーパーむずかしくって、なかなか先に進めないって感じではない。じゃ、カンタンかな？ っていうと、おっとどっこいなんですよ。

ところは、フロリック星。これから大レースが始まるってんで、星の住民たちは大さわぎ。優勝者は、この星のプリンセス(出ました！)と結婚できるんだそうです。きみは、Zipping 号というオンボロ宇宙船（見かけは速そうでも強そうでもないけれど）に乗って、レースにもちろん参加します…というのがゲームの設定。

わたしが知ってるのは、９ステージだけなんだけど、もしかしたらもっと隠された面があるのではないかしらん。そう、このゲーム、いろいろとシカケがあって、なかなかヒトスジナワではゴールさせてくれないのです。縦横スクロールだから１ステージっていったって、けっこう広いし。

次の面にワープできる場所があって、その上でスペースキーをたたけばカンタンに次の面に進めるんだけど、前の面にワープしてしまうとこもあったり。しかも、毎回毎回、そのワープ先が変わってしまうから。やっぱ。おっとどっこいなんだわ。画面を見てくれると分かるんだけど、ほら、いっぱい計器が並んでるでしょ。ここで、今取ったアイテムは何かとか、エネルギーはどれくらいかとか、を表示してくれる。でもあんまり気にせず、どんどん先に進んでＯＫ！

STAGE 1

ITEM

出るわ！ 出るわ！ アイテムの数じゃ負けまへん！

このゲームのセールスポイントといったら、やっぱりアイテムじゃないかな？

ボコボコ落ちてる黄色いカプセルを撃つと、いろんなアイテムが中から出現。それから、わたしが1番気に入ってるのが、体当りアイテムうばいとり作戦。ふつうのシューティングやレースは、敵キャラに当たるとダメージになってしまうけど、このトップルジップは違う。次々追い越してくライバルにこっちから体当りすると、ボロボロアイテムを落としていってくれるんだ。落としたとみたら、すかさずキャッチ！でないと、また拾われてしまうからね。反対にライバルから体当りをくらうと、せっかく拾ったアイテムを落っことしてしまうから注意してほしい。ダメージにもなるし。

絶対欲しいのは、パワー、キー、カクサン、キョーカ、マッハ or ターボ、レンシャ、くらいかな。これくらいソロエばだいじょうぶ。

取ってはいけないアイテムもある。取らないようにするのもワリとムズイ。

やっかいなワープゾーンの場所も教えてくれるレーダーは、やっぱ取っておいたほうがいいかもしれない。せっかく目的の面に行けても間違ってワープしてしまっちゃ情けないもんね。

キー

ミラクル

レンシャ

エンマク

バリア

キョウカ

カクサン

全滅ミサイル

タイマー

49 柔らかい2つのオッパイが体をこすってくれるので、ポ～ッとするほど気持ちが良くなる。すると突然みどりが、キミの体をまたぎ、ペタンとあの部分を顔に押しつけてきた。「汚ねえ、この野郎」とみどりを押しのけるのなら13へ。ペロペロ攻撃で責め返してやるのなら03へ。

ENEMY

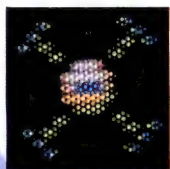
みんないい味だしてるねぇ

ハヒー。これは、つい出てしまったタメ息です。だって、だってねえ。これから17字×30行も敵キャラというか、登場してくるライバルたちについて書かなくちゃいけないんですよー。

はっきり言って、そんな書くことないスよ。このゲームは、「ゼビウス」とか「スターフォース」とかと違って、さっきも言ったように、hmmm! るんるんハミングまじりに楽しめばいいんですよ。そんな敵キャラの動きを分析してマップを覚えて、必死の形相ものすごくテクを競い合うようなタイプじゃないんですよ。ホラ、さつばつとした戦いに疲れた兵士たちをやさしく包むオアシスっていうか（ちょっとオオゲサか？）モォ！高野さん。こんなふうなレイアウトにしちゃうから。え？　これでいこうって決めたのは、わたしだって？ そうでしたっけ？ あはははは。

とウダウダ文字かせぎしてても、ホラ、まだ22行だ。なかにはただでゲームできていいよなぁ、とライターを誤解している読者もいると思うけど、なかなか大変なの。ごめんね。貴重なページ使ってグチったりして……。

そうだ！ そうだ！ 言うことがあった！最初のうちは撃っても撃ち落とせなかったライバルも最後のほうになるとナゼか撃破できるようになるんでした。

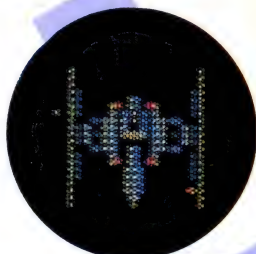
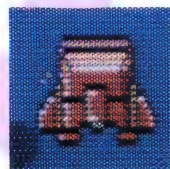
おろ、ちまちまだ。ひっさしぶりー！

ウワサの9面、宇宙空間で、こんにちはー！

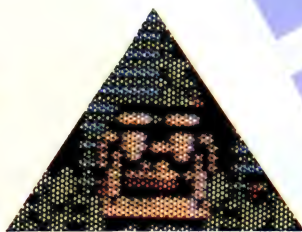
ノコギリザメみてえなへんなやつ！

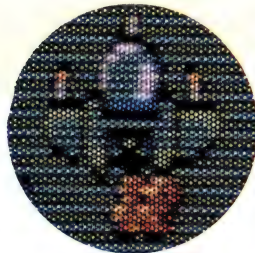
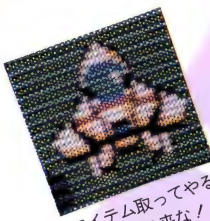
前にくっついてるのはコックピットかいね！

ごっついナリして、何してんだい！

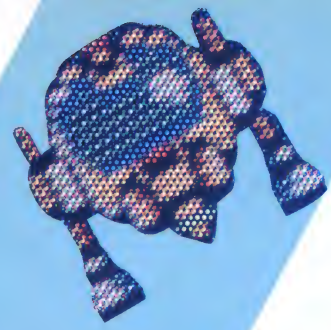
ダラダラダラ、タマ出しやがって！

チョロチョロすんじゃないよっ！

ガツッ、いてぇじゃんか、てめー！

ウラウラウラウラーじゃまでぃ！

さっさとカプセル落としな！

おっと追い越していくたぁ、いい度胸だ！

ウリ、エンマクかけちゃうぞー！

アイテム取ってやるからコッチ来な！

どいたどいた。1等賞はいただきでぃ！

STAGE2

ステージごとにワープゾーンが、３ヵ所。アレヨアレヨという間に進んだり戻ったり。何がなんだかわからなーい！　とならないようにレーダーをたよりにがんばってほしい。

わたしが行けたステージをここに紹介しちゃうけど、構成としては、次のようになっています。

Ｓ１…海と島の世界。
　ワープできるのは→Ｓ２、３、４
Ｓ２…地上（木）。
　ワープできるのは→Ｓ１、３、５
Ｓ３…地上（ビル）。
　ワープできるのは→Ｓ１、４、５
Ｓ４…地上（木）。
　ワープできるのは→Ｓ６、１、５
Ｓ５…海と島の世界。
　ワープできるのは→Ｓ１、２、３

ステージ６からは、宇宙とか基地とかの世界が広がっているんだけど、ほんというと、どういう世界なのか、まだ分かんないんだよね。

最後にひとつ。もし、エネルギーがなくなって、墜落しそうになったら、スペースキーをたたき続けてみよう。なんとか持ち直してくれるでしょ。でも、早めにパワーアイテムを取っとこう。

またカクシ☆☆とか★★とかが見つかったら報告しまーす！　じゃあね。

STAGE3

STAGE4

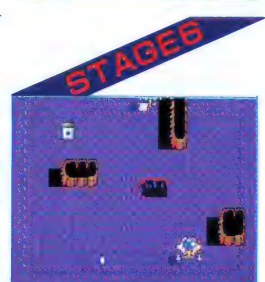
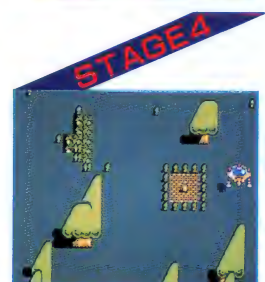
STAGE5

STAGE6

STAGE7

STAGE8

STAGE9

50　キミの腹の上で勝手きままに暴れるジェーン。騎乗位では彼女の思うままになってしまう。そこでキミは強引に正常位に移行し、指を使って性感帯を捜し出すのであった。12へ。

How TO Win

ACTIVE SIMULATION WAR

DAIVA ディーヴァ

IMPERIAL OF NIRSARTIA

シミュレーション・ウォーゲームにアクションの要素がプラスされてファミコン版初登場！T&Eソフト&東芝EMIが自信をもって贈る「ディーヴァ」は、シミュレーション・ウォーのリアルタイム化を目ざした野心作だ！

ナーサティアの玉座

マウトレーア暦3721年――。繁栄を誇ったインドゥーラ帝国の主星アルジェアの謎の消失とともに、銀河系宇宙は動乱と流血の時代を迎えていた。“紫苑の海賊”と呼ばれ、帝国の兵士たちに畏(おそ)れられた男、マータリ・シュバンはそんな時代の申し子であった――。

▼海賊マータリには不思議な記憶があった。子供の頃、夢の中で皇帝になることを予言されたのだ！

バランスのとれた戦略・戦術を！

このゲームでのキミの目的をまず始めに言っておこう。

①星系図（画面に表示されているマップ）にある14の惑星を占領する。

②敵の惑星破壊兵器“ヴリトラ”製造惑星を探し出し、攻略する。

③最終的な勝利条件として、敵の本拠地、ナーサティア双惑星を攻略する。

キミは“紫苑の海賊”マータリ・シュバンとして、自分の艦隊をひきいて3つの目的を達成しなければならないわけだが、実際のゲーム画面は次のモードから成り立っている。

シミュレーション画面で表される「戦略シーン」、バトルモードの「艦隊戦」、アクションの「惑星戦」だ。

このうち「戦略シーン」では、そのときどきの自分の生産力に応じた艦隊の建造や、“ヴリトラ”製造惑星の捜索などを行い、あとの2つのモードでは敵との戦闘を行う。「艦隊戦」に勝利をおさめると、今後のキミの活動に役に立つ“情報”が得られ、「惑星戦」で敵の惑星を占領すると、戦闘力強化、つまり艦隊の建造に必要な“生産力”がアップする。

これらの要素をバランス良く組み合わせてゲームを進めるのが勝利への最短距離だ。あせらずはやらず、じっくりとゲームに取り組んでみよう。

★戦略シーン

▲「戦略シーン」はこのゲームの鍵。細心な中にも大胆な計画を

★艦隊戦シーン

▲くうかくわれるか「艦隊戦」では損害を恐れず徹底して戦う

★惑星上戦闘シーン

▲ゲームの目玉「惑星戦」のアクションシーンだ。指先を鍛えろ！

VLITRA MAP

51 「もう〜たまらん。いくぞー！」キミはついにスペルマを発射……、したいのだが、ジェーンがオッパイでぐっとチ○ポを圧迫してきた。もう出る寸前なのに……。ついにスペルマはキン○マに逆流していく。その気持ちの悪いことといったら……。もうSEXできる気分ではない……。END

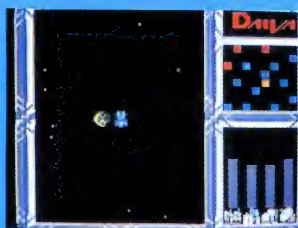
戦略シーン

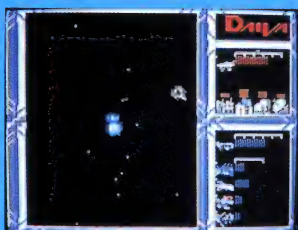
戦略シーンはゲームの勝敗のキー・ポイント！

「艦隊戦」や「惑星戦」での華々しい戦いをカゲでささえる原動力――それが「戦略シーン」だ。「戦略シーン」では大きく分けて２つのことを行う。

まず、その時点での生産レベルによって艦隊を建造する。生産レベルは高ければ高いほど、攻撃力・防御力ともに優れた艦を建造できる。ただし生産の４つのレベル、工業、文化、資源、科学の割合のバランスが取れていないとなかなか強力な艦隊は編成できない。敵惑星を攻略して得られる生産レベル（各惑星によって違う）に注意しながらバランスよく上げて行こう。

次に重要なのが“ヴリトラ”製造惑星の捜索だ。星系のどこかで、敵は絶えず“ヴリトラ”を造っている。“ヴリトラ”が完成するとキミの本星は破壊され、即ゲーム・オーバーとなってしまうので、１回に捜索する星系のエリアを決めて、細めに探していくことだ。どんなに強力な戦力を持っていても、完成した“ヴリトラ”には蟷螂(とうろう)の斧にしかすぎない。

▶艦隊は本星に戻ったときのみ生産できる。画面右上は生産可能な艦隊を表示している

▶敵星に突入すると画面右上に敵の戦力・生産力が表示される。自軍の戦力と比較しよう

▶2人プレイのときにはメイン画面が分割される。写真はプレイヤー2の生産モード

▶ゲームも終盤に近づくとさすがに生産力もアップする。敵惑星はあと3つを残すのみ

これがヴィシュヌ銀河拡大星系図だ！

01:MATUR　13:KAYOKA

02:JEIKEN

09:MYUTE　07:SITO　08:ROUSA

11:TOKIRO

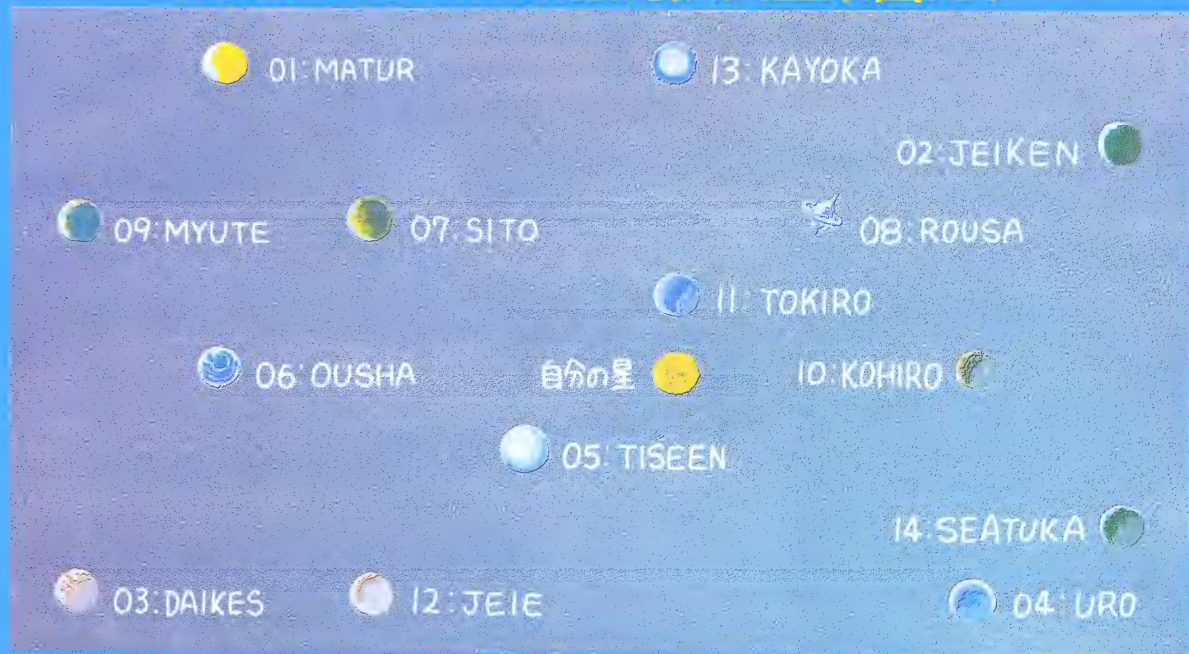
06:OUSHA　自分の星　10:KOHIRO

05:TISEEN

14:SEATUKA

03:DAIKES　12:JEIE　04:URO

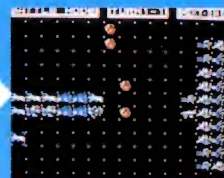
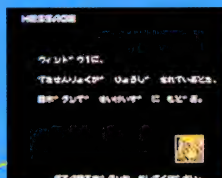
イラスト／町支哲義

52 突然のキッスに洋子は顔を振って抵抗する。しかしキミは唇を離そうとしない。強引に舌を差し入れるのなら60へ。キッスしながらオッパイをもむのなら47へ。

艦隊戦シーン

情無用(なさけ)のバトル・モードだ！

艦隊戦に勝つ鉄則は、徹底した集中攻撃にある。自軍の戦力を分散させずに、特定の艦を集中的にたたく。フォーメーションとしては縦に長い密集隊形がおススメ。ただし、ミサイルは前方に味方の艦があると発射できないので、ミサイル艦は先頭に配置しよう。また、敵艦は絶えず移動するので、移動方向を念頭に入れた配置も必要。敵の艦の残りが少なくなったら、横長の隊形も必要。敵艦隊を全滅させれば“情報”を手に入れることができるぞ！

▲敵艦隊発見！　敵味方の戦力が表示され艦隊戦が始まる

▲戦域は四角形のマス目で区切られ、交互に射撃を行う

▲敵の上下から味方は密集隊形をとって敵主力艦を狙う

▲ビーム攻撃は距離がひらくと効果が半減する欠点がある

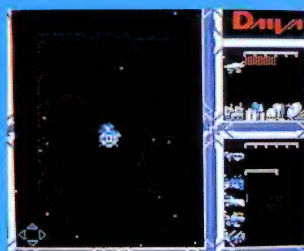
▲戦艦からミサイルが発射された。はたして命中するのか？

▲敵艦隊から得られた情報。苦労のわりにたいしたことなし

惑星上戦闘シーン

アクションを勝ち抜くには

惑星上での戦闘では、シールド(生命力)がキミの艦隊の戦力となる。OMブラスターで敵防衛軍を撃破しながら前進し、惑星の中枢部であるデカキャラを破壊することが勝利条件。もしキミが「指先の魔術師」ではないならば、始めのうちはENEMY（敵）の戦力が弱いところから攻略していこう。

また、3つの支援兵器の使い方に慣れておくこと。投入の位置によっては、戦局を大きく左右する。突入した惑星とキミのアクションゲームの腕によって設定を決めよう！

◀敵惑星へ着陸。このまま通り過ぎるか、それとも戦うか？

◀支援兵器を登場させる位置を決定する。タイミングが難しい！

◀見事敵のデカキャラを撃破。うれしいことに相手はヴリトラ

◀2人プレイのときには赤のドライビング・アーマーが出る

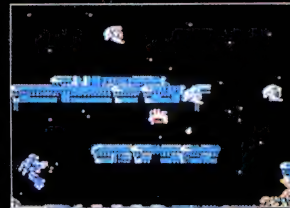
忘れちゃいけない支援兵器

★補給船

◀上空から降下するシールドをフルにする。勝敗の行方をきめる重要な支援兵器

★援護ミサイル

◀画面中央で爆発して、画面内のすべての敵を破壊。苦手な敵の出現位置に配置

★オートマチック・ミサイル

◀画面左から現われて敵を破壊。デカキャラに対して有効。最後のツメに使う

53 キミは暴れる洋子の足を抑えて縛り始める。しかし足だけに気をとられていたためスキができた。洋子はキミの頭に花びんを叩きつけてきたのだ。だんだん意識が遠のいていくキミ……。懲戒室送り。31へ。

PLANETガイド

惑星にはそれぞれ、攻略して得られる生産力や戦力（難易度）に大きな特徴がある。自軍の状態を見ながら、攻略の順番など、広い視野での戦略を考えよう。

01 MATUR

▲この星系では最も豊かな惑星。ただし防衛軍も最強レベルだ。
得られる生産レベル　工業8 文化8 資源8 科学8

02 JEIKEN

▲難易度はやや高い。中盤以降、攻略を開始したい惑星だ。
得られる生産レベル　工業3 文化2 資源2 科学3

03 DAIKES

▲工業および文化の発達が著しい。防衛軍はほぼ最強のクラス。
得られる生産レベル　工業6 文化7 資源4 科学3

04 URO

▲ゲーム中盤の焦点となるいくつかの惑星のひとつ。難易度普通。
得られる生産レベル　工業0 文化1 資源3 科学3

05 TISEEN

▲難易度が低く、比較的攻略しやすい惑星。序盤から狙おう。
得られる生産レベル　工業1 文化2 資源0 科学0

06 OUSHA

▲とくに工業が発達している。難易度は普通クラス。
得られる生産レベル　工業3 文化1 資源0 科学1

07 SITO

▲中盤以降、攻略の対象となる惑星だろう。難易度はやや高い。
得られる生産レベル　工業3 文化2 資源2 科学4

08 ROUSA

▲科学力の発達に見るべきものがある。難易度は普通。
得られる生産レベル　工業1 文化0 資源1 科学3

09 MYUTE

▲難易度はやや高く、条件は隣接するSITOと同様である。
得られる生産レベル　工業2 文化3 資源4 科学2

10 KOHIRO

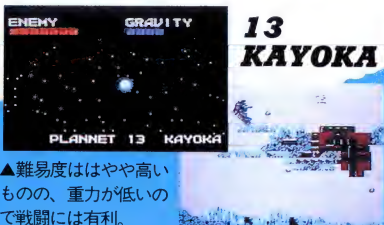
▲難易度が低い割には得るものが大きい。序盤のオススメ惑星。
得られる生産レベル　工業0 文化0 資源2 科学2

11 TOKIRO

▲序盤に攻略可能な惑星だ。工業の発達が大きな魅力。
得られる生産レベル　工業2 文化0 資源0 科学1

12 JEIE

▲難易度は普通のクラスだが、あまり得るものがない。
得られる生産レベル　工業1 文化1 資源1 科学0

13 KAYOKA

▲難易度ははやや高いものの、重力が低いので戦闘には有利。
得られる生産レベル　工業2 文化4 資源3 科学2

14 SEATUKA

▲重力、難易度ともに低く、最も攻略しやすい惑星と言える。
得られる生産レベル　工業0 文化1 資源2 科学1

54 直美はトゲトゲ付きのより強力なムチを持ち出してきた。バシッと頭を一撃され、キミは打ちどころ悪く死んでしまう……。END

How to Win

「ミスター・バンプ」のNCSが、お得意の人工知能技術を応用したリアルタイム・アドベンチャーを発売した。それが、この「メイドゥム」だ。

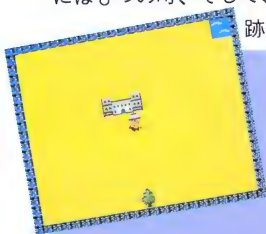
maidum

インディー・ジョーンズ風アドベンチャー

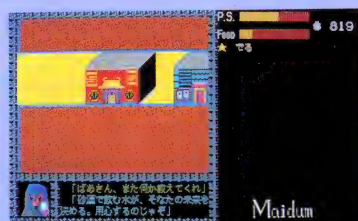
このゲームでプレイヤーは、グレコ・ローマンという考古学者の役割を演ずることになる。

ローマンは、ヒソクスという謎の島が存在するというセルジュ・ゲーリッグ教授の学説を受けつぎ研究をかさねてきた。そして、ようやくゲーリッグ教授の探しもとめていたヒソクス島を発見した。ゲームはここから始まる。

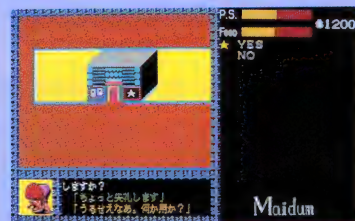
メイドゥムの舞台であるヒソクス島には8つの町、そして、いくつかの遺跡や、そのほかの建物がある。そのほとんどはなんらかの形でゲームの解決の糸口を持っているので、島中をくまなく歩きまわって、すべてのものを調べる必要がある。

というところで必勝法だが、ゲーム開始時にプレイヤーは、ダニスという町のそばにいるので、とりあえず近くの町へ入って装備を買いととのえておいたほうがいい。このゲームは、リアルタイム・アドベンチャーゲームとはいっても、いきなり敵が襲ってきてアクションゲーム的なバトルモードに入ってしまうので、強力な武器が絶対必要になってくる。ただし、町の中だけは安全地帯で敵は出現しないのでときどき休もう。ゲーム開始時には、プレイヤーは投げナイフしか持っていないので、町の商店でもっと強力な武器を手に入れておく。そして、このバトルモードに勝つ。すると町の人々から賞金がもらえるのだ。これでアイテムを買う。メイドゥムには経験値というものがなく、どんなに戦ってもキャラクターはレベルアップしない。このゲ

町

この島には、8つの町があるが、それぞれの町には同じような建物がある。商店、サロン、保安官事務所、占い師がいる建物などだ。また、それら以外の、その町に特有の建物もある。それらの建物にはこじきがいることもあるし、言葉の通じない土人がいることもある。

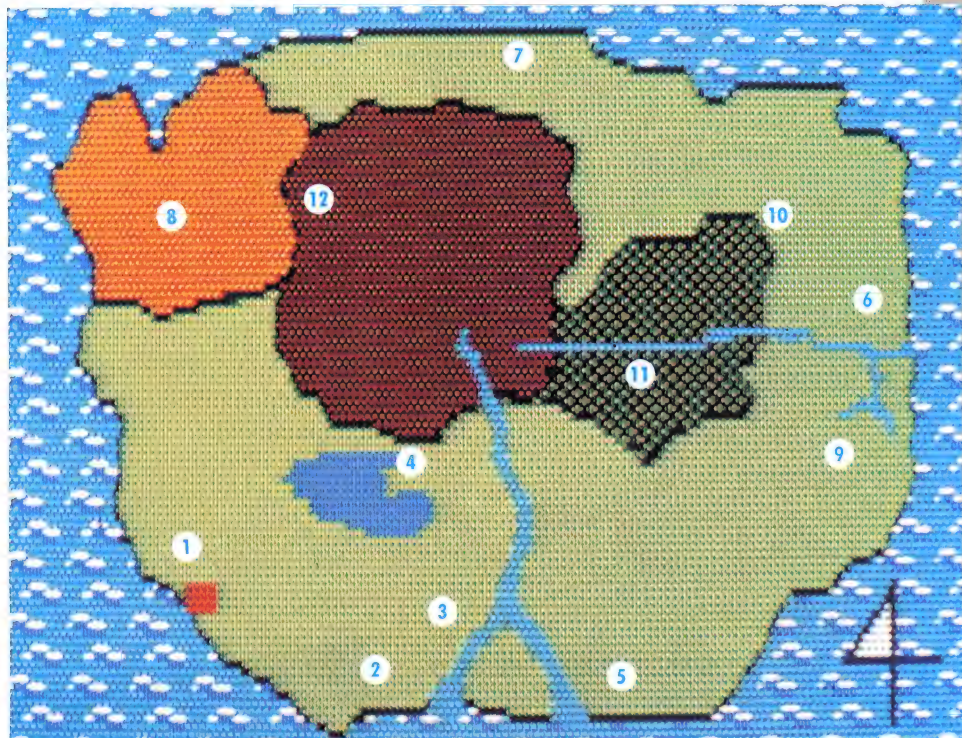
町は重要なヒントを知ることのできる場所だ。すべての町をくまなく探索しよう。

▲占い師はゲームの重要なヒントをあたえてくれるいい人なのだ

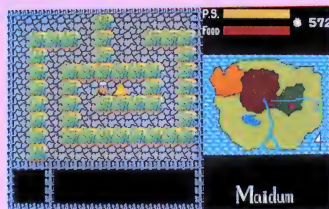
▲サロンには、ギャンブラーやコールガールがいる。マジメな人も1度は足を運ぼう

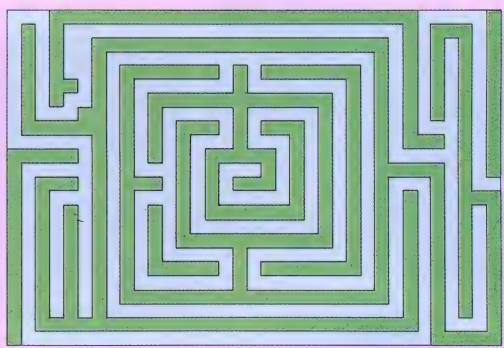
▲武器や食糧などのアイテムの売買は、すべて商店で行われる

▲保安官事務所では、身分証明書を手に入れることができる

55

エミがキミのチ○ポをカポッとくわえた。そしてルミがキミの顔の上にまたがり、オマ○コをこすりつけてきた。この上下のダブル攻撃はきく！　「ねぇ〜、おしっこかけてもいい？」とルミが聞いてきた。可愛い女だからガマンできるというのなら77へ。冗談じゃないと拒否するのなら85へ。

ヒソクス島全図

1 ダニス
2 ロゼッタ
3 エルカブ
4 レイク・エル
5 ポートサイド
6 テル・エル
7 マウ・ライ
8 ポイントタウン
9 小屋
10 遺跡1
11 遺跡2
12 遺跡3

遺(い)跡(せき)

このヒソクス島には、いくつかの遺跡がある。

遺跡の中は、バーズ・アイ・ビュー方式のダンジョンだ。これらの遺跡の中には、パワーアップの場所や、重要なアイテムを手に入れることができる場所があるのだ。ただし、通常の方法では行けない遺跡も…。

ームでは、キャラクターの能力を決定するパラメーターはたったひとつ。P.S（体力）だけだ。経験値などの数値はなく、キャラクターの戦闘力は、持っている武器とプレイヤーのアクションゲームの腕によって決定される。

さて、ダニスという町では、保安官が身分証明書を売ってくれるので、必ず買っておこう。これは、プレイヤー自身の身分証明のためというだけではない。レイク・エルのある所にいるある人物にこの身分証明書をあげると木のキーをお礼にくれるのだ。

また、アイテムとしてはキーが重要だ。レイク・エルのある人物から手に入るのもキーだ。そして、テル・エルの町では、ひとつでもキーを持っていれば、コールガールからキーを入手できる。そんなふうにキーを手に入れることで、ひとつずつ謎の解明に近づいていける。それから、墓場で手に入る十字架(クルス)も重要だ。クルスを持っていると島のあるところに幽霊船が出現し、秘密の島に行けるのだ。

そして、このゲームでもっとも特徴的なのは、出会う人々との会話で、どのような話しかたをするかで、下手にでるか、強くでるかの2種類を選択することができること。これによって、それらの人々の対応が変わってくるのだ。今、はやりの人工知能の技術を使ったこの会話モードをうまく使いこなせなければゲームは進まない。

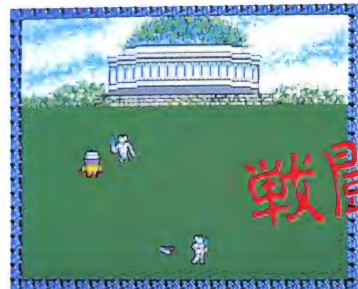
謎の島「ヒソクス」でのプレイヤーの健闘を祈る。

戦闘

▲バトルモードは、リアルタイムRPGのごときアクションタイプだ

56 今度はエミが怒り出した。「右手は私にしてよ」「そんなのずる〜い」2人は言い争いを始める。「まぁまぁ2人ともケンカなんかせずに…」と仲裁するキミなのだが、「何いってんのよ。あなたのテクニックが未熟だから悪いんじゃない」怒り狂ったエミとルミは、包丁でキミをメッタ刺しにする……。END

How TO Win

Fantasy Role Play

とうとう最終回に突入！
感動のラストシーン
をとくとごらんあれ!!

毎月毎月ぐわむばって異次元軍団と戦ってきたこの連載も、とうとう今回がラスト。でも、最後の仲間もみつけだしたし、どうにかこうにか最後までくることができたぞ。みんな、なごりおしいけれども、涙をふいて感動のラストシーンをしっかり目にやきつけてくれ！

この地に再び平和は訪れるのだろうか!?

とうとう、仲間を3人とも探しだして、フルメンバーになった一行。まずはともあれ、湖にひっそりとたたずむ神殿を抜けだした。3つに分かれていた魔道の書を復元したものの、なにはさておきトレモスの装備をととのえなければならない。とはいえ、洞くつで魔獣がまもっているヨロイは全部で3つ。それに同じくタテも3つ。武器もどこの城へ行ってもあたえてくれないし。待てよ、そう言えばトレモスを人間の姿に戻して仲間にした時になにか言ってたっけ。あんまり身を入れて聞いていなかったのは失敗だったぞ。と思いながらも南下を開始することにした。たしか、どこかの石碑のところに行って「トレモス来たれり」と唱えればいいはずだったっけ。だけど、今までに知

▲テゲアは昔メノスという名だったという

▲テゲアの町は古い町。昔の名前が違っていても全然不思議のない町なのだ

▲春の香りは春風にのって。春の風は南から吹いてくるんだよ

◀碧空の王者は太陽、払暁は明け方のことだ

グレアム先生の質問コーナー
ボクは、魔道の書を手に入れたけれど、使い方がわからないよ。

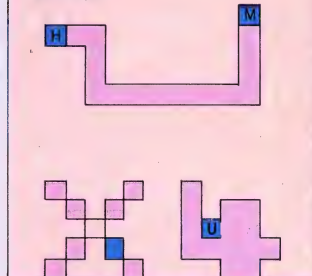
今回の質問は、東京都江戸川区の林君からのもの。はっきり言って先生はなさけない。ここまでひとりでがんばって解いたのなら、今回のナゾも簡単に解けるはずだと思うんだけどなあ！ ま、いいか。ここまできて、ヒントを教えてもらうなんてもったいないと思うけど、この連載もこれでおしまいなので、特別に教えてあげることにしよう。

まず、林君はなにかカン違いをしているんじゃないかと思うのだが、魔道の書というのはほかの魔法のアイテムとは違うっていうことだ。ほかの魔法のアイテムのように使うんじゃなくて、ある場所をしめすための暗号文なんだよ。

そして、この暗号文を解くためには、いろいろな人たちに話しかけて情報をもらうことが大事。なにも聞かないでいれば、いつまでたってもわかりっこないんだから。

それでは、これらの情報を得ることができたとして、文書を解読してみることにしよう。まず原文はこうだ。

「となえよ!!
きたれイアソン
サリアの町より春の香りに誘われて8日。
払暁、碧空の王者を従え、聖王を16たび見送る。
ドキアは北へ5日なり。
その地より西へ3日、聖なる大神殿を仰ぎ見ん。迷宮の門たるは明らかなれど、玨闊に立ち入らば黄泉の門とならん。」

そうそう、もうひとつ大事な秘密が魔道の書には隠されているんだ。それは、大神殿の門を

◀これが、秘密を隠しているという旅の穴だ。そう言われてみれば、だろ

57 「あ〜ん、私にもやってよ〜！」ルミはじれて泣き出した。「すっごく感じるオシャブリをしてあげるから」ルミは縄をほどかれると、カポッとチ〇ポにくらいついた。口だけでなく手まで使って大サービスする。そのごほうびに、ちょっとだけスペルマを発射してやるなら**69**へ。エミにも手伝わせるのなら**86**へ。

っている石碑の中で、なんの役にも立たなかったやつには全て行ってみたけれども、どこも反応なし。おかしいなあ、と思ったけれどもしかたがないから、今度は残りの石碑にも行ってみたら、あったんだよねえ。ゲームの序盤でメッセージが書いてあった石碑の前で「トレモス来たれり」。そしたら、剣、ヨロイ、タテの３点セットがいきなり出てきちゃったもんね。今回は魔獣を倒さなくってよかったから楽チンだったぜい。これで装備も整ったし、いよいよ敵の本拠地になぐりこみをかけるぞお。なーんて言うほどバカじゃないぜ、このわたしは。タテやヨロイを手に入れるため魔獣と戦うのに、こんなに苦労していたんじゃあ、敵の大将と戦ったって勝ち目があるわけがない。まずは強くならなくては。さあレベルアップ！　レベルアップ！

ということで魔獣倒しにいそしんでしまったグレアム一行だったんだけれど、ここで大チョンボをしてしまった。なんとターゲットに決めた魔獣が地元獣の咸妖（カンヨウ）だったものだから、みるみるうちに知名度が落ちてあぶないところでマイナスになっちゃうとこだったのだ。キミたちはこんなミスをしないようにね。一度落ちた知名度を回復させるのは、なかなか根気のいる作業だからね。

こうして経験度をどんどん上げているうちにキバがたまってきた。つまりふところの具合いもあったまってきたんだけれども、たまに町に行ってダメージを回復させるくらいしかお金を使わないもんだから、しまいにゃ10万近くまでたまってしまった。そこで、どうしたかっていうと、行っちゃったわけよ。え、どこに行ったかって。そんなの決まってるだろが。アペイダス国の西に広がる大砂漠の南にひっそりとある村に行ったのさ。なんといってもこの世界では、この村のかじ屋が一番じょうずだから、剣を鍛えてくれるってわけ。以前にも来たことがあるのを覚えていると思うけど、剣を鍛えるのに96000ゴルダもいるからあきらめて帰っちゃったじゃない、今度はしっかりとお金を持ってきたからな。どれ、まずはイリスの戦斧を鍛えてもらうことにしようか。おお、鍛えたら斧の力が２倍ほどになったぞ。これはすごい。これだけの力が武器にあれば、かじ屋とセットで恐いものなしだぜ。よし、まずはレベルアップを考えるより剣を鍛えることを考えよう。金をかせいでいるうちにレベルも勝手に上がっていくだろうし、がんばろうっと。

……ドテ、バキ、うぎゃ〜〜……その後モンスターを倒すこと数知れず、とうとう４本とも剣を鍛えるのに成功したのでした。ジャンジャン。

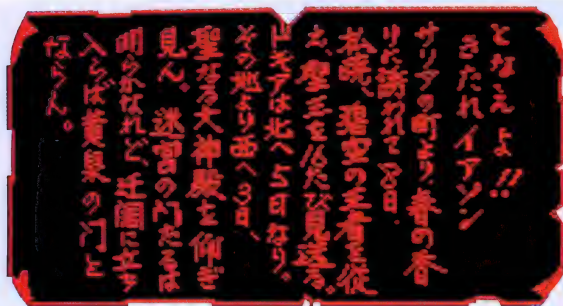
▲魔道の書のしめす道順にしたがって歩くと、そこにあったのはイアソンの石碑だった

▶「勇者よ、先を急ぐがいい」だって。黒の導師がやっと改心したのだろうか？

◀ドキアの穴と呼ばれる洞くつに入った。目的地は目前

◀バサイルズという異次元獣出現。こいつが敵の総大将か？

▲倒したら小箱が出てきたぞ！

となえよ!!
きたれイアソン
サリアの町より春の香りに誘われて８日。
払暁、碧空の王者を従え、聖王を16たび見送る。
ドキアは北へ５日なり。
その地より西へ３日、聖なる大神殿を仰ぎ見ん。
迷宮の門たるは明らかなれど、迂闊に立ち入らば黄泉の门とならん。

開けるために必要なカギを手にいれるための場所と、その時に唱える呪文も書かれているって言うことだ。

で、魔道の書の解釈だけれども、まず始めにある「きたれイアソン」とは、カギを手に入れるために必要な呪文のことだ。これを３つのイアソンの石碑の前で唱えればいい。つぎに、「サリアの町より春の香りに誘われて８日」というのは、人々の会話の中から得られる情報からわかると思うけど、サリアの町とはテゲアの町のことをさしている。そして「春の香り」とは、南に向かうことをさす。つまり、テゲアの町から南の方向へ８日ということだ。ちょうどそこにはイアソンの石碑がある。ここで例の呪文を唱えると緑の玉、天のカギが手に入る。ここでカギを手に入れたら、つぎは「払暁、碧空の王者を従え、聖王を16たび見送る」この文の中の「払暁」とは明け方のこと、そして「碧空の王者」とは太陽のことだから、つまり東の方向に16日ということであるわけさ。ここにある石碑では赤の球、地の石を手に入れることができちゃうわけだ。つぎの文の「ドキアは北へ５日なり」何も考えずに北へ５日進もう。そうすると、そこで青の玉、冥のカギが手に入る。これでカギが３つともそろうというわけ。あとは西へ３日ぶん行けばテラリンが待ちかまえている大神殿に着く。ところで、イアソンはほかの人よりも２倍速く歩くって知ってた？これ知らないと大失敗するよ。それから、旅の穴にあるという秘密とは、この道順を縦２倍横２倍に進むと、この道順が旅の穴のマップのひとつと同じになるってことなんだ。

▲この魔道の書のナゾを解かないかぎり、決して先へは進めない。でも、むずかしくはないんだよ

◀こんな情報をもらって迷う人もいるだろうけれど、あまり気にしないほうがいいな

魔道の書を解読せよ！だが、恐るべきワナが

さて、このくらい強くなればもうだいじょうぶだろうっていうことで、今度は謎解きにはいったんだ。町で長老に情報をたずねたり、聖騎士や、白の導師から情報を得たりして、だいたいのことはわかった。つまり、「来たれイアソン！」という呪文を、ところどころの石碑で唱えつつ、魔道の書に書いてある道順に進んでいけばいいっていうわけだ。まず起点になるのはサリアの町。最初、サリアの町っていう名前におぼえがなかったもんだから、はじからはじまで全て探しまわったんだけれどもダメ。しかたなくテゲアの町でひと休みしてから、この町の長老に情報をたずねたら……なんと、テゲアの町がサリアの町と呼ばれていたって言うじゃん。こいつはラッキー。つうわけで、ここを起点に南下を開始した。というのは、すでにサリアの町から南へ８日行けばいいというのがわかっていたからなんだ。春の香りとは春の風、つまり南にむかって８日というわけだ。この場所が砂漠の中に位置するんで、正しいかどうか不安だったんだけれども、その場所にはちゃんとイアソンの石碑があった。やっぱり正しかったんだと思って呪文を唱える。

「来たれイアソン」おや、なんだ？　黒の導師が出てきたぞ。早く先へ行けって。ふ～ん。やっぱり最後には改心してボクらの味方をしてくれるのかな。

我々グレアム一行のたどった道をいまひとたび振りかえってみよう

▶勇者イアソンは我々の倍近くもあるというのか。なんという大男

▲なに、なんで黒の導師が？　これはいったいどういうことなんだ？

▶だまされたっ！　かじ屋もまじない師も殺され、仲間も大変な状態に

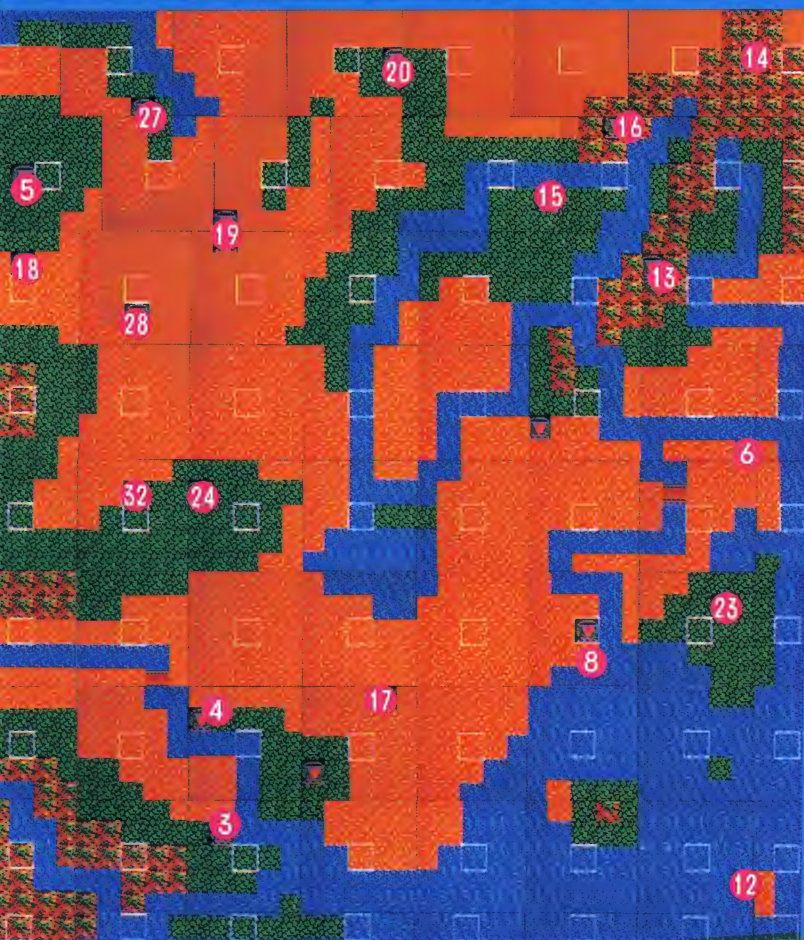
でもって、次は東に16日、これは、「払暁、碧空の王者を従え、聖王を16たび見送る」というもの。「払暁」は朝早くのことだし、「碧空の王者」とは太陽のこと。朝は、太陽が東にいるわけだから東に16日分というわけ。はたして東に16行ってみると……ありました。ありました。雲霧沢が巣食っているあたりにあったイアソンの石碑のところに着いたぞ。ほれ、「来たれイアソン」おお、またしても黒の導師だな。口は悪いが、よく改心したものだ、ほめてつかわそう。

思いおこせば数ヵ月前、まだまだ世間知らずだった私が初めて黒の導師に会った時、あいつは私のことを若憎とののしり、私を小馬鹿にしたのであった。しかし、それも過去のこと、私は笑ってこいつのことを許してやることにしよう。

では、次に行こうか。「ドキアは北へ５日なり」なるほどね。ようするに北へ５行けばいいわけだ。おっと、あったあった。それ「来たれイアソン」黒の導師よ、出むかえごくろうさん。

次が最後だな。西へ３日か。さあ、着いたぞ。中へ入るとするか。いや、待て待て、ここで気を落ち着けて、ダメージは薬で回復させてと。さあ、いよいよ敵の大将と一騎打ちだあ。

おや、こいつが敵の大将か。１つ目火星人という感じだね。なりもけっこう小さいし、生命力も大将にしては貧弱そうだけど、まあいいか。

59 正常位で強引につながったキミ。涙を流しながらいやがる洋子に少し同情し、やさしく唇をもっていく。だが洋子は、口の中に差し入れられたキミの舌にかみついた。同情がアダになってしまった。キミは口を血だらけにしながら懲戒室へ送られる。31へ。

1 アルカシアの城。冒険はここから始まった。
2 オルコの町。ここで遠めがねを買う。
3 コサーマに会い、古きかぶとをもらう。
4 メノスの町でアルゴー船を手に入れる。
5 石碑の碑文を読む。冒険の目的を知った。
6 キバをためて王からイリスの戦斧をもらった。
7 市場にいたガイを仲間にする。
8 まじない師を連れていき、魔界の冠をもらった。
9 エラトスの城でテュロスの剣をもらう。
10 洞くつに入り、タイタンのよろいを手に入れる。
11 クロノスのよろいを手に入れることに成功。
12 ドーリスの町。メディアを仲間にした。
13 復活の城をたずねた。用はなかった。
14 村の長老に会い、白の魔球をもらった。
15 洞くつで、呪文をみつけることができた。
16 旅の穴と呼ばれる迷路に初めて入った。
17 旅の穴から無事に抜け出すことができた。
18 アペイデア城。エロスの剣をもらう。
19 アテネのヨロイを激戦のすえ手に入れる。
20 ヘクトールのタテを手に入れることができた。
21 村の長老に烈智の杖をもらう。
22 ケーペウス神殿。トレモスを助けだした。
23 ヘクトールのタテを手に入れることに成功。
24 メディアの持つセイレーンのタテを手に入れた。
25 トレモスの剣、ヨロイ、タテを見つけた。
26 高くついたが、4人の剣を鍛えなおした。
27 テゲアの町。大神殿探索の拠点。
28 最初のポイント。黒の導師が現れる。
29 第2のポイント。またも黒の導師が登場。
30 第3のポイント。今度も黒の導師のでむかえが。
31 バサイルズを倒したものの、ワナにかかった。
32 緑の玉、天のカギをイアソンから授けられる。
33 赤の玉、地のカギを手に入れた。
34 最後のカギ、青の玉、冥のカギも手に入れた。
35 テラリンとの最後の戦いをむかえる。

まずは聖なる木の実の11連発。ここでいいことをひとつ教えちゃおう。聖なる木の実や逃げ足の種は、9つ手に入ると、もう決して手に入らない。だけどそれよりも少なければ手に入れることができるんだ。だから一番大きい数字は9－1＋3で11個というわけだわかったかい。

けっこう敵の大将バサイルズが弱ったところで怒りの鏡と白の魔球で攻撃。うむ、これだけやれば、もう剣の力でやっつけられるぞ。どうだ、えいっ、えいっ。おお、やったぞ。とうとうバサイルズをやっつけたぞ。ん、なになに、小箱が出てきたって。きっとこの中には覇邪の封印がしまってあるに違いない。あけてみよう。おっ、なんだなんだ、黒の導師が出てきたぞ。なんだって、これは異次元軍団の本拠地じゃないだと。このやろう、だましやがったな。あまつさえ雇っていたかじ屋とまじない師まで殺しやがって…、大ケガはするし、あんなヤツを一度でも信じてやるんじゃなかった。そう言えば、トレモスが魔獣にされたのも、黒の導師のワナにかかってのことだって言ってたっけ。でも、魔道の書は間違っているわけないし、一体どうしたらいいのだろう。などと、とほうにくれていたら、心配してくれた地元獣がなぐさめてくれたよ。こりゃまいったぜ。よし、こいつらのためにも、もう一度がんばるぞ。

▲イアソンは足も速かった。ほかの人の倍の速さだったという。ということは？

◀なんと、地元獣にまでなぐさめられてしまったのだった

▲これぞ正しい石碑。呪文とともにイアソンの影があらわれたぞ

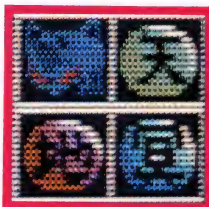
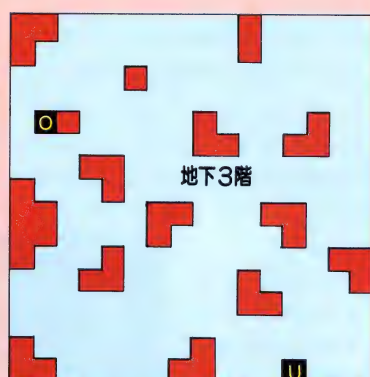
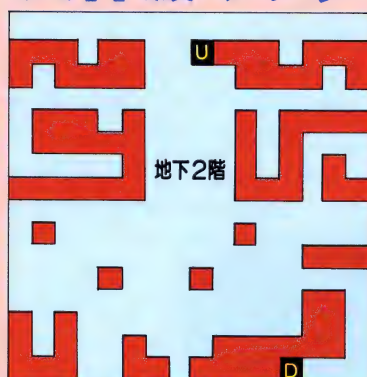
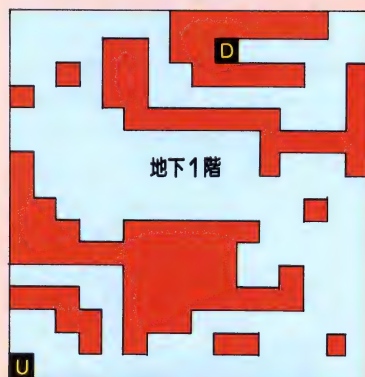
◀きたるべき決戦に備えて剣を鍛え直してもらうのだ

イアソンには隠されたナゾがあったのだ！

何はともあれ回復をしなければ、というわけで、手近の町に戻ってケガの手当てをおこなった。そのあとに、異次元軍団の手先どもを（うちひしがれていたときになぐさめの言葉をかけてくれた地元獣たちとどうして戦えよう）片っぱしから血まつりにあげて、まずはかじ屋、次にまじない師を雇い直した。彼ら、とくにかじ屋がいると心強いからね。そして、なおも異次元獣どもをどんどん倒してレベルを上げた。倒すのは異次元獣ばかりにしたかったんだけれども、魔法のアイテムを補充するために、心を鬼にして雲霧沢と赫黄袍（シャオウホウ）を手にかけた。許してくれ、この恩にはきっとむくいるから。アイテムを元に戻し、パワー、生命力ともにアップした一行は、ふたたび敵の本拠地を求めて情報収集を開始した。すると、なんということであろう。われらが伝説の英雄イアソンは、我々の倍の体格を持ち、我々の2倍速く歩いたというではないか。そうか、そういうことだったのか。

ではさっそく行くとしよう。まず、テゲアから南下すること16歩。あったぞイアソンの石碑が。「来たれイアソン」おおっ、石碑の中から伝説のイアソンの姿が。そして私たちにむかって緑色に光る玉をさしだした。それには天という字が書いてあった。我々はそれを受け取ると、なおも東へ32進んだ。山岳部と砂漠のさかい目に立つ石碑があった。「来たれイアソン」。イアソンはまたしても姿を現した。そして、今度は地と書かれた赤い玉をさしだした。

今度は北だ。襲いかかってくるアギャーマの追撃を振りきり、たどり着いたそこには、やはりイアソンの石碑があった。「来たれイアソン」今度は青い玉であった。それには冥という文字が書かれてあった。そして、3つの玉を手にし、西へ向かった。そこには城とみまごうばかりの大神殿があり、中に入ると封のされた大きなトビラがあった。トビラには穴が4つ。どうやら、この3つの玉をこの穴に入れるとトビラが開くらしい。しかし、穴は4つ、玉は3つ。穴のひとつはワナかもしれない。私はおそるおそる天の玉をとりだし、どこ

▶次々とイアソンからカギをもらい、とうとう天、地、冥の3つがそろう
▼敵の親玉のひそむ大神殿。中には大きなトビラがあったのだ

大神殿マップ

●大公開！これがテラリンの神殿の全マップだ！

さて、砂漠にそびえ立つテラリン神殿の秘密をさぐりあてた人も読者の中にはいると思う。当然ここまで来たからには、天、地、冥の3つの玉は持っているはずだよね。なんといってもこの玉は、テラリン神殿の地下にのりこむためにはどうしても必要なもの。持ってないキミはこのコラムを読むのをやめて、今すぐにパソコンにむかうか、本文のほうを読んでね。

さて、テラリン神殿の最初の難関は、カギのかかった扉。このカギ穴にどうやって、というよりどのような順番でカギを入れるかっていうこと。しかもカギ穴は4つあるから、ダミーのカギ穴もあるっていうわけ。そんなところにカギを入れたらどんなことになるかは、本文の方をよく読んどいてね。でも、そのひとつの穴さえ知っていて、そこにカギを入れなければ、あとは何度でも無事にトライできるから、がんばって欲しいな。そんでもって、無事にカギ3つを所定の場所に入れることができれば、トビラをくぐって地下に入ることができる。もちろん、これからが最後の戦いになるのだから、十分にからだのコンディション調整しておくこと。あんまり生命力が少なすぎたら、扉をくぐるのをやめて、町で治療をしてもらうこと。できれば、あり金を全部はたいて薬を買っておくことができるといいね。準備が整ったら、あらためてテラリン神殿へとのりこもう。そうそう、当然のことだけど「こうもりの仮面」を持ってるよね。これがないと、先へは進みづらいからね。このテラリン神殿、マップを見てくれればわかるけど、地下1階から地下3階までの3階だて。もちろん、いちばん下の階にテラリンがいる。テラリンを倒すには、かなりの力がいるから、なるべくほかの連中に対してはダメージをくわないように。

60 しだいに抵抗をやめウットリしだす洋子。やった！　これは「秘技女殺し」といって、どんなツッパリ女でも唇を奪えばモロくなるという必殺技である。キミはさっそく洋子のレオタードを脱がせベッドインする。だが土壇場になって洋子は暴れだす。強引に貫通してしまうのなら59へ。はがい締めにして押さえつけるのなら46へ。

に入れようか考えた。そして玉を下の穴に入れた。「ワナだ！」誰かが叫んだ。気がつくと我々は4人とも大ケガを負っていた。かじ屋とまじない師は床にうつぶせに倒れていた。かけよる必要もなかった。異次元軍団のワナによって、またしても大事な命が奪われてしまったのだ。

くやしさにくちびるを血がにじむほどにかみしめながら私は思った。今度こそ倒してやる。町に戻り、キズをいやし、新しくかじ屋とまじない師をやとった我々は、一気に大神殿へとむかった。そして、今度は下の穴にあやまって入れないように、慎重に玉をはめていった。さいわい、ほかの3つの穴にはトラップがしかけてなかったので、間違えてもやりなおしがきいた。そして、3つの玉を正しい位置に入れ終わった瞬間、ものすごい音とともにトビラが開いた。軽く深呼吸をして気持ちを整えた私は、一気にトビラを抜けた。あとの者が私に続いた。

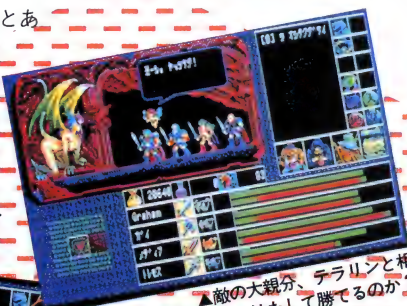
大神殿の地下には、広大な地下迷宮がひろがっていた。黒の導師を倒してこうもりの仮面を手に入れてなかったら、いま頃は大変だったんじゃないかと思いつつ、それでもかなり狭い視野のなかを半分手さぐりの状態で進んだ。敵の本拠地ということもあり、十分に武装をして入ったが、出会う敵は、ザイラードやリジムなどの弱いヤツらばっかりで、少しひょうし抜けしてしまった感があった。だが、時たま出てくるリジムというヤツ。こいつは、バカでかいうえに強力な敵だった。初めて会ったときには、相手の力を見るということもあって倒したが、思ったよりダメージを受けてしまった。そのうえ倒したところで手に入るキバは6本。敵の大将がどのくらい強いのかまだまだ見当もつかない今では、ただいたずらに戦って消耗するよりは、逃げた方が特策と判断。こいつに会った時には逃げ足の種を使うことにした。

地下1階をさんざん歩きまわったが、敵の親玉の姿はなかった。代わりに地下2階へと通じる階段を見つけた。当然下に行った。この階を守る魔獣はまたしてもゲルフィース、ザイラード、リジムのトリオであった。しかし、今回も親玉を発見することができなかった。そのうえ、かなり歩きまわったために、リジムとでっくわすことも多く、そのために逃げ足の種もほとんど底をつきかけている。なんとかしなければとあせる一方で、リジムがせせら笑うかのように襲いかかってくる。やっとのことで地下3階へと下りる階段を見つけることができた。

地下3階。逃げ足のタネの残りはわずかに2つ。はやくしないと、完全になくなってしまう。あっリジムがこちらに向かってきたぞ。逃げ足の種残りはひとつ。

なにかがあることを示すマークを見つける。地下4階への階段だろうか。行ってみる。

出た。敵の総大将テラリンだ。巨大かつ強力、間違いなく最大の敵だ。こちらも全力でぶつからなければならない。烈智の杖、白の魔球、怒りの鏡、そして聖なる木の実の11連発。だが、どうしたわけか聖なる木の実はたいしてダメージをあたえられなかった。そして残るは剣のみ。トレモスが、メディアが、ガイが戦った。グレアムも戦った。タテをなくし、重傷を負って戦ったがダメだった。しかし、復活の石によってよみがえったグレアムの必死の攻撃によって、かろうじてテラリンを倒した。そして、再び、封印がなされた。

◀カギを入れる場所をまちがえたばっかりにまたしてもかじ屋を死なせてしまった
▼再びチャレンジし、とうとう地下迷宮へと突撃を開始！

▲敵の大親分、テラリンと相対す。はたして勝てるのか？

彼の地はこうして平和をとり戻した！

ついに勇者は、イアソンの覇業を再現し、戦乱の故郷へと急いだ。勇者の帰還を持ちわびていた人々は、狂喜し、長老は異次元の門へ向けて全軍を叱咤した。突然の大攻勢に、虚をつかれた異次元の軍勢は、動揺を隠しきれず随所で敗退を繰り返した。アルカス軍の大攻勢から数日後、[illegible]の勇者みずからの手により、異次元の門は再び閉じられた。勿論、[illegible]の封印によって・・・・・

虚無の暗闇は、輝ちあふれる光に、不安は憎しみは豊かなる愛へと変わり 明るく平和な日々が、再び訪れた。

しかし かの門がある限り、再び不幸な事故が起こらないとは言えないであろう。それが数百年を経た未来なのか、さもなくば明日なのか・・・・・

真の平和と自由を求める若き勇者は 新たなる決意を、ひそかにいだいた。

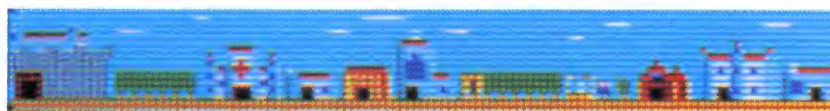
How TO Win

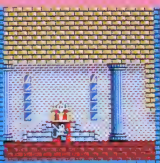
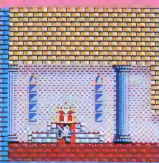
Romancia ロマンシア

第2回 フレディ王子の大冒険 はじまりはじまり

先月から始まった、How To Win大連載の「ロマンシア」編。第1回は、まず導入ということでゲームをプレイしてみた感じなんかを紹介してみたんだけど、どうだったかな。今月からは、いよいよファン＝フレディ王子の大冒険日誌が始まるぞ。

今回は、ロマンシア国探訪編。冒険の森に迷いこんでしまったフレディ王子。ようやくたどりついたロマンシア国で、どんな冒険が待ちかまえていることやら。それではフレディ王子の大冒険、はじまりはじまり。

△月○日、ボクは数日前から冒険の森という名の森で迷っている。迷う前に会ったおじさんの忠告どおり、この森に入ってはいけなかったんだと思いかけていた。しかし、なおも歩いているといきなり森がひらけたと思ったとたん、小さな国が姿をあらわしたんだ。そして、さっそくこのロマンシアという国の王に会いにいったところ、セリナ姫という姫がさらわれて以来、国の中が乱れているという。ボクは王の要請で姫を救いに出ること

王様

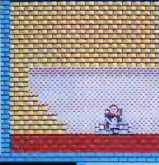
いきなり王様に姫のことを頼まれてしまったりする

剣もたくさんくれる。持っていくのがたいへん?

病院

この国唯一の病院。ケガはここでなおすしかない?

たての修理屋

たて屋さんその1。金2枚は高くないかい?

こっちがもう1軒のたて屋さん。料金は半額だぞ

酒場

酒場にいるただひとりのお客は、いたってケチな人物

酒場もさびれてしまって、お客もほとんどいない

病人

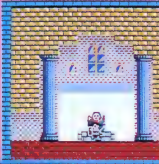
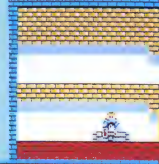
ひとり暮らしの老人までが、病におかされている

ありがとう。でもこの衣はいったいなんの役に?

三姉妹

娘さんが3人とも倒れてしまったなんて、助けねば♡

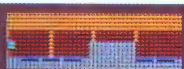
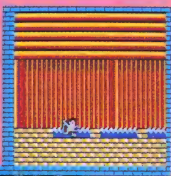
えーっと、お礼なんていらなかったのに…

61 次は2階にいる会計係のみどりが相手だ。この女はソープランドでバイトをしており、源氏名を「おフェラのみどり」というかなりのスゴだ。「私はジェーンのようにはいかないわよ。さあ〜、いらっしゃい」会計室は、なぜかお風呂になっている。キミはソープランドにきた雰囲気で戦わなければならない。20へ。

にしたけれども、その前にロマンシア国の中を探訪してみることに決めた。

城では王サマが剣をくれた。街の中には酒場や温泉もあったけどさびれていて人もほとんどいない。人々の中には病気の人や娘さんが倒れた人、泉がにごって困っている人たちがたくさんいた。でも川向こうには教会があって、寿齢の薬をもらってしまった。で、ボクは元気だし、若いから今のところいらないので、この薬を病気で苦しんでいる人たちに配ってまわったんだ。すると、神様がボクのやったよいおこないを見てカルマをさずけてくれたんだ。そのうえ、3人の娘さんが病気になっている家に薬を3回届けてあげたらお礼をたくさんくれたっけ。お礼なんていらなかったのに。でもお金が手に入ったんで、盾を修理に出すことにした。さっき国をまわっていたときに、安い値段で盾の修理をしてくれる店があったのをみつけておいたから、ふだんの半額で修理ができたよ。

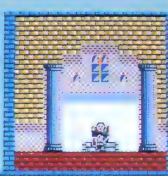
それに、井戸水がにごって困っている老人がいたっけ。どうしたらいいかわかんなかったけど、ひょっとしたらと思って薬を井戸に投げ入れたら……やっぱりうまくいった。でも、薬を使っても一時しのぎにしかならないかもしれないな。そうそう、井戸の水をきれいにしたら、温泉もきれいになったよ。それも、奥にある隠れ湯の方に入ったら、H.P.がいっぱいになっちゃった。それにしても不思議だったのは、あの杭。3本をある順序で押してから近くの洞くつに住む仙人と話をしたら、門はひらかれたから妖精に会えって言うんだもの。でも、そのとおりにしたら、なんと地下の湖に本当に妖精がいて金のカギをくれたんだもの、おどろいちゃった。でもカギもそうだけど、老人や神父さんにもらった衣と聖書は一体なんの役に立つのかな。まあいいや。今夜はもう寝よっと。おやすみなさい。

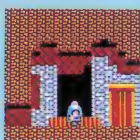
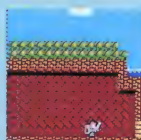
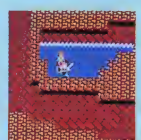
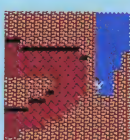
▲これが、今月のおだぶつPHOTO。こんなことになるんなら、話しかけるんじゃなかった

風呂屋

水がにごってしまって、生命力が1になっちゃった

水をきれいにして隠れ湯に入ったら生命力が一杯だ

教会

この薬は貴重なものだから、大切に使わなくっちゃ

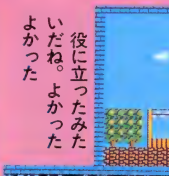
ほめてくれたぞ、でも聖書をどうしたらいいんでしょ

地下

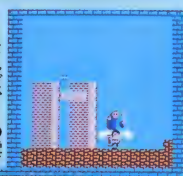
池の中にある3本の杭。これを押すと、あれれ？

洞くつに住む仙人。湖の門とは、妖精とは？

おお、こんなところまで行くことができるのか？

これが地下に住んでいる妖精。黄金のカギをくれたぞ

出口がないと思ったら。なんだ、こんなところに

商人

薬を買うって言ってるけど、これは大事なものだ

井戸の番人

井戸水がにごっているって。この薬で役に立つかな

役に立ったみたいだね。よかったよかった

老人

なんだ、この雲に乗った老人は。変なことをきくし

How TO Win アーケード版

ザ・リターン・オブ・イシター

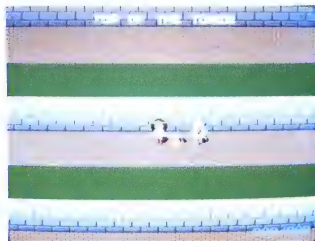
THE RETURN OF ISHTAR

第5回

「初春の　イシター解けし　めでたさよ　読者のみんなも　解いたかな」うす暗きゲームセンターにて――KEI。というわけで、今月もブリバリにやっちまうぜい！

全ルーム・データ大公開 PART1

毎度おなじみのＫＥＩだあ〜〜。最近は『バブルボブル』と『ロードランナー・帝国からの脱出』に燃えているぜ。両ゲームとも、１コインクリアは達成したけどな、グワッハッハ。

ま、近況報告はこれくらいにして、本題にはいろう。じつはだな、今月は“全モンスターの経験値”を調べようと思ったのだが、えれえ大変でよー、ケッ、ギブアップしてしまった。で、その代わりといっちゃなんだが、今月と来月の２回、全127部屋のデータをドーンと紹介するから、許してちょうだい。

データの内容は、ルームアイテム、トレジャーボックス、そしてモンスターの名前。部屋ごとのＢＧＭも書いておいたぜ。で、今月は前半64部屋のデータだ。

こうやって整理してみると、モンスターの分布が、はっきりわかって興味深い。前半はとにかくローパーが少ないとか、マジシャンもノーマル４種しか出ないとかね。

そうそう、今回調べていて気づいたんだけど、ルーム No. 58に置いてあるフラスコを取って、ディテクトマジックをかけると、ちゃんと表示されるんだよね。

では、読んでみてくれ。

©(株)ナムコ

63 さすがジェーン。日本の女と違ってもくわえ方のコツを心得ている。キミのチ○ポは奥まですんなり入っていく。そしてある程度たんのうしたキミは次に正常位へと移っていく。しかしジェーンのあそこは深く広く、キミの巨根をもってしてもスカスカ。男の意地でそのままやるのなら74へ。騎乗位なら深くつながると思うのなら50へ。

ISHTAR ALL ROOMS' DATA NO.1〜17

No.1 TOP OF THE TOWER
★モンスター／L.V.バンパイア
★BGM／メインテーマ(以下M)
★アイテム／無し

No.2 DRUAGA'S GRAVE
★モンスター／L.V.バンパイア、O.バンパイア
★BGM／デーモン・ドルアーガ(以下D)
★アイテム／R.I.P.

No.3 OBSERVATORY
★モンスター／L.V.バンパイア、L.V.バット
★BGM／M
★アイテム／DON'T　ENTER

No.4 TREASURE STORAGE
★モンスター／L.V.バンパイア、G.スライム
★BGM／M
★アイテム／〔プロテクションラージ〕

No.5 BANQUET AREA
★モンスター／L.V.バンパイア、O.バンパイア、G.バンパイア
★BGM／M
★アイテム／無し

No.6 JEWELY STORAGE
★モンスター／O.バンパイア、L.V.バット
★BGM／サキュバス・プリンセス(以下S)
★アイテム／無し

No.7 EMPTY GALLERY
★モンスター／O.バンパイア、G.スライム
★BGM／M
★アイテム／〔ディテクト・モンスター〕

No.8 FOOD STORAGE
★モンスター／G.スライム、ブラックスライム
★BGM／M
★アイテム／無し

No.9 SHUNNED CAVERN
★モンスター／O.バンパイア、G.バンパイア、ブラックスライム、ブルーキャプテン
★BGM／M
★アイテム／〔ディテクト・モンスター〕

No.10 LOCKED ROOM
★モンスター／O.バンパイア、L.V.バット
★BGM／M
★アイテム／無し

No.11 STORAGE CHAMBER
★モンスター／L.V.バンパイア、O.バンパイア、G.バンパイア
★BGM／M
★アイテム／無し

No.12 SLAVE PEN
★モンスター／G.バンパイア、ブラックバンパイア、ブルーナイト
★BGM／M
★アイテム／無し

No.13 SOLARIUM
★モンスター／L.V.バット、ブルーナイト
★BGM／M
★アイテム／無し

No.14 SECRET CHAMBER
★モンスター／G.ウーズ、ブラックナイト
★BGM／M
★アイテム／〔ディテクト・モンスター〕

No.15 KITCHEN
★モンスター／G.スライム、ブラックスライム、ブルーナイト
★BGM／M
★アイテム／フォーク

No.16 CHIEFTAIN'S ROOM
★モンスター／G.バンパイア、ブラックバンパイア、ブルーナイト
★BGM／M
★アイテム／無し

No.17 PLAY ROOM
★モンスター／G.スライム、ブラックナイト
★BGM／M
★アイテム／無し

64 柔らかいマシュマロにはさまれ、そしてこすられ、すっごくいい気持ちだ。ちょっとだけスペルマを出してしまうのなら**51**へ。出すのはもったいないので、いったんやめてひと息つくのなら**01**へ。

ISHTAR ALL ROOMS' DATA NO.18〜34

No.18 SPOILS ROOM
★モンスター／G.スライム、R.スライム、ブラックスライム
★BGM／M
★アイテム／無し

No.19 EMPTY CISTERN
★モンスター／ブラックバンパイア、G.スネーク、メイジ
★BGM／M
★アイテム／無し

No.20 REST ROOM
★モンスター／G.ウーズ、G.ローパー
★BGM／ローパーのテーマ（以下R）
★アイテム／無し

No.21 SMALL DOME
★モンスター／ブルーナイト、ブラックナイト
★BGM／M
★アイテム／無し

No.22 THE STAIRCASE
★モンスター／ブラックバンパイア、R.スライム
★BGM／M
★アイテム／無し

No.23 WATCH TOWER
★モンスター／L.V.バット、G.スネーク
★BGM／M
★アイテム／無し

No.24 PANTRY
★モンスター／ブルースライム、ブルーナイト、メイジ
★BGM／M
★アイテム／無し

No.25 ADEPT'S ROOM
★モンスター／O.バット、ブラックナイト、ブルーアイ
★BGM／M
★アイテム／無し

No.26 LARGE HALL
★モンスター／G.バンパイア、ブラックバンパイア、メイジ
★BGM／M
★アイテム／〔ビッグバン〕

No.27 WATER LINE
★モンスター／R.スライム、ブルースライム、G.ウーズ
★BGM／M
★アイテム／無し

No.28 PARTY ROOM
★モンスター／O.バット、ブルーナイト、ブラックナイト
★BGM／M
★アイテム／無し

No.29 DINING ROOM
★モンスター／ブルースネーク、G.ローパー
★BGM／R
★アイテム／無し

No.30 COLOSSEUM
★モンスター／ブルーキャプテン、ブラックナイト
★BGM／M
★アイテム／無し

No.31 TRAINING YARD
★モンスター／M.ナイト、メイジ
★BGM／M
★アイテム／〔H. P. 100〕

No.32 PUPILS' ROOM
★モンスター／ブルーナイト、ブルーキャプテン、ソーサラー
★BGM／M
★アイテム／無し

No.33 GREEN COURT
★モンスター／G.スライム、G.ウーズ、G.ローパー
★BGM／R
★アイテム／無し

No.34 UNDEAD GRAVEYARD
★モンスター／ブラックバンパイア、ブラックバット
★BGM／M
★アイテム／無し

65 「ギャーギャー」悲鳴をあげる洋子。足四の字固めがバッチリ決まり、もう膝は使いものにならなくなった。これでキン○マを蹴られる心配はない。さっそく正常位で強制貫通するのなら**59**へ。屈辱感を与えるために後ろからやっちまうのなら**46**へ。

No.35 KNIGHTS' CHAMBER
★モンスター／ブルーナイト、ブラックナイト、M.ナイト、リザードマン、R.ナイト、ハイパーナイト
★BGM／M
★アイテム／Mr. KNIGHT

No.36 INVIOLATE AREA
★モンスター／ブルーキャプテン、M.ナイト
★BGM／M
★アイテム／無し

No.37 JUNCTION
★モンスター／ブルースライム、Y.スライム、P.スライム
★BGM／M
★アイテム／無し

No.38 CHAPEL OF EVIL
★モンスター／ブルースネーク、ブルーキャプテン、メイジ、ソーサラー、ドルイド
★BGM／M
★アイテム／無し

No.39 TEMPLE OF CHAOS
★モンスター／O.バット、ブルーアイ
★BGM／M
★アイテム／無し

No.40 SACRED CHAMBER
★モンスター／M.ナイト、ソーサラー
★BGM／M
★アイテム／無し

No.41 SHRINE OF EVIL
★モンスター／R.ローパー、ウィザード
★BGM／R
★アイテム／鏡(？)

No.42 SPECTER CELL
★モンスター／ブラックウーズ、ブルーアイ、ドルイド
★BGM／M
★アイテム／無し

ISHTAR ALL ROOMS' DATA NO.35〜51

No.43 CAVE OF GRAMARYE
★モンスター／Y.スライム、P.スライム、ブルーバット
★BGM／M
★アイテム／無し

No.44 PRIEST'S QUARTER
★モンスター／O.バット、ドルイド(ゴールデンミラー)
★BGM／M
★アイテム／無し

No.45 CHANTRY
★モンスター／ブルースネーク、ウイザード
★BGM／M
★アイテム／無し

No.46 HOLY OF HOLIES
★モンスター／O.スネーク
★BGM／M
★アイテム／〔M. P. 800〕

No.47 INTRICATE PATH
★モンスター／D.Y.スライム、ブラックウーズ、O.スネーク
★BGM／M
★アイテム／無し

No.48 TRAP CEILING
★モンスター／M.ナイト、ゴールデンミラー、メイジ
★BGM／M
★アイテム／無し

No.49 PRIVATE ALTER
★モンスター／R.ローパー、ブルーローパー
★BGM／R
★アイテム／無し

No.50 GOBLIN'S LAIR
★モンスター／G.ウーズ、ブラックウーズ、O.バット、ブルーバット、ブルースネーク
★BGM／クオックスのテーマ
★アイテム／無し

No.51 PASSWAY
★モンスター／ブルーバット、ブラックキャプテン、R.ローパー、ブルーローパー
★BGM／R
★アイテム／無し

66 直美の言うとおり、確かに気持ち良くなってきた。どうやらキミにはマゾっ気があるようだ。「一生あなたの奴隷にしてください」といって、直美の足に誓いのキッスをするのなら**76**へ。もう、やけくその開き直りで、「肛門にロウソクでも刺してみやがれ！」といきがってみるのなら**45**へ。

No.52 CROSS POINT

★モンスター／ブルーアイ、M.ナイト、ゴールデンミラー、ウィザード
★BGM／M
★アイテム／無し

No.53 FORGOTTEN ROOM

★モンスター／D.Y.スライム、ゴールデンミラー、ウィザード、ドルイド
★BGM／M
★アイテム／〔ヒールⅣ＆スーパーアンチドート〕、イシターの幻影

No.54 TROPHY ROOM

★モンスター／M.ナイト、ブラックキャプテン、ウィザード
★BGM／M
★アイテム／トロフィー

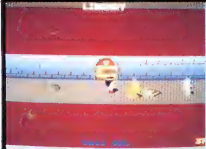
No.55 UPWARD PASSWAY

★モンスター／D.G.スライム、R.ローパー、ブルーローパー
★BGM／R
★アイテム／無し

No.56 THIEF'S HIDEOUT

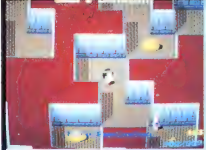
★モンスター／D.Y.スライム、ブルーアイ、ブラックキャプテン
★BGM／M
★アイテム／穴

No.57 TRAP DOOR ROOM

★モンスター／無し
★BGM／S
★アイテム／無し

No.58 ALCHEMIST'S ROOM

★モンスター／P.ウーズ、O.スネーク、メイジ、ソーサラー、ドルイド、ウィザード
★BGM／M
★アイテム／毒入りフラスコ

No.59 BOUDOIR

★モンスター／ブルーアイ、ブラックキャプテン、M.ナイト、ゴールデンミラー
★BGM／M
★アイテム／無し

No.60 MUSEUM

★モンスター／ブルーバット、ドルイド、ウィザード
★BGM／S
★アイテム／テラジ

No.61 LIBRARY

★モンスター／ブラックウーズ、ウィザード
★BGM／M
★アイテム／ブック

No.62 MAZY QUARTER

★モンスター／ブルーローパー
★BGM／R
★アイテム／無し

No.63 DORMITORY

★モンスター／ブラックキャプテン、ゴールデンミラー
★BGM／M
★アイテム／無し

No.64 QUOX'S LABYRINTH

★モンスター／D.Y.スライム、H.ナイト
★BGM／D
★アイテム／〔H. P. 400〕

ISHTAR ALL ROOMS' DATA NO.52〜64

KEIの部屋

お楽に。どーぞ

ウッシャー、今月は、これで終わりだ。ほんと、このゲームはデータがやたらめたらに多いので、毎回疲れちゃって、しゃーねえのよ、オホホ（なんかイラストの影響で変な言葉づかいになってしまいましたわ）。

ここで、ごめんなさいをひとつ。先月、『イシター』のバグネタを続けてやるよ、といったのだが、都合でボツりました。なぜボツったかというと、まあ、近い将来にでも明らかにしよう。

んでもって、衝撃的なニュース。じつは、この連載も来月で最終回なのだ！だれだ、喜んでいるヤツは！！ムッとしながら次号でまた。

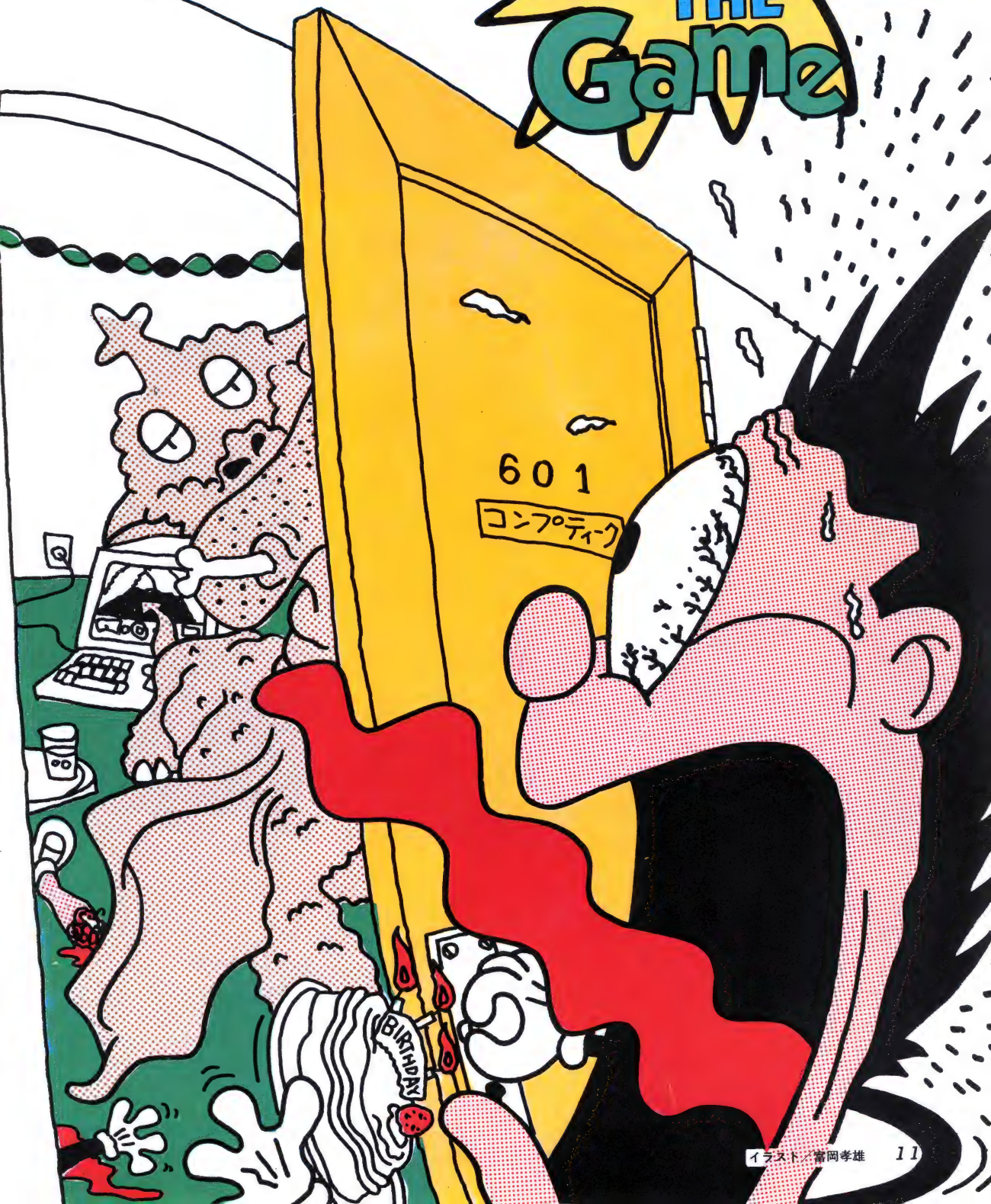
イラスト／中野豪

67 「見せてやるぜ、ダブルフィンガー攻撃を！」キミはエミとルミを並んであおむけにすると、右手でエミの、左手でルミのオマ〇コをクニクニし始めた。やがてエミもルミも感じ出す。もう少し、このまま続けるのなら**26**へ。戦法を変えるのなら**42**へ。

やったネ！　コンプティークが祝3周年だ。そのあいだ紹介してきたソフトは数知れず。名作として長く楽しまれたソフトもあったし、その場かぎりで消えてしまったソフトもありました。さて、今月はいったいどうなるかな？

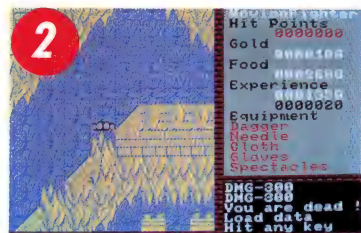
Crush THE Game

601
コンプティーク

イラスト／富岡孝雄

今月のREADER'S Soft Top 10

'87年の新年号は日本ファルコムのワンツーパンチで幕開け！　今年も「ザナドゥ」の独走が続くのだろうか!!

⬆上昇 ⬇下降	先月の順位	ソフト名(メーカー)	種類	総得票数	得票数
㊀1位	1	ザナドゥ（日本ファルコム）	ロールプレイング	5244	419
⬆2位	—	ザナドゥ シナリオII（日本ファルコム）	ロールプレイング	241	241
⬆3位	4	覇邪の封印（工画堂スタジオ）	ロールプレイング	749	203
⬇4位	2	ハイドライドII（T＆Eソフト）	ロールプレイング	3220	178
⬆5位	6	ブラスティー（スクウェア）	ロールプレイング	1142	148
⬇6位	3	アルファ（スクウェア）	アドベンチャー	751	129
⬆7位	10	三国志（光栄）	ウォー・シミュレーション	617	113
⬇8位	5	ウイングマン2（エニックス）	アドベンチャー	995	94
⬆9位	—	ロマンシア（日本ファルコム）	アドベンチャー	90	90
⬇10位	7	グラディウス（コナミ）	アクション	1049	71

▲'87年もやっぱり1位は「ザナドゥ」。この人気いったいいつまで続くのだろうか？

▲2位にいきなり登場したのが「ザナドゥ　シナリオII」。日本ファルコム強し！

▲3位に入ったのは「覇邪の封印」。でもHow To Winは今月で最終回だよ

Crush The Game では以下のような機種を対象にし、また表記を略して使っています
PC9801シリーズ(PC9801/E/F/M/U/XA)
PC8801シリーズ(PC8801/mkII/SR)
PC8001シリーズ(PC8001/mkII/SR)
PC6601シリーズ(PC6601/SR)
PC6001シリーズ(PC6001/mkII/SR)
FM7シリーズ(FM7/NEW7/77/AV)
X1シリーズ(X1/D/C/turbo)
MZ1500
MZ2000/2200
MZ2500
SMC777/C
MSX/MSX2

'87年のいっとう最初のトップ10でとうとう上位陣に変化が起こった。万年2位の「ハイドライドII」がついにその座をあけわたしたのだ。代って1位になったのは「ザナドゥ　シナリオII」。日本ファルコム強しといったところ、しかも「ロマンシア」までが9位に入ってきているのだ。トップ3独占なんてこともありうるかも。予想どおり3位にはいあがった「覇邪の封印」にしばらくがんばってほしいところだ。4位に下がった「ハイドライドII」にはごくろうさんと言いたいね。次は「ディーヴァ」を応援しよう。

ということで、このトップ10はみなさんのハガキの投票でなりたっています。編集後記のところにあるハガキに、キミの好きなゲームソフトを3つ書いて送ってください。キミの1票がトップ10を決定します。

 アクション　アドベンチャー　ウォー・シミュレーション　ロールプレイング　シミュレーション　ミュージック　教育　ツール　ノンセクション

Crush THE Game

今月のスポットライト

2 ザナドゥ シナリオII

今月いきなり2位に入ってしまったのが、この「ザナドゥ　シナリオII」。やっぱりというか、当然というか。いやはや今年も「ザナドゥ」がはやっていますね、おじいさん。という感じなのでした。How To Winはコンプティークにまかしておけとばかりに、今月は「ザナドゥ　シナリオII裏マニュアル。という別冊付録までついているので、まだ解いていない人は、それを読んでがんばろう。そして、裏ワザを知りたいという人は、「そふとくりーむ新聞」を読んでね。いろいろ情報がのっています。

9 ロマンシア

日本ファルコムのもう1本の新作「ロマンシア」もトップ10の9位にいきなり入ってきた。「ザナドゥ」にしろ「ハイドライドII」にしろ「覇邪の封印」にしろ、コンプティークで連載しているものは、どうも人気ソフトになる傾向があるのかな。

さて、この「ロマンシア」だけど、どうもちょっと難しすぎる。ヒントがないと先に進めないのだ。しかもセーブ機能なし。これではちょっと意地悪すぎやしませんか、木屋さん。ということでコンプティークでは木屋さんに怒られそうだけど、連載を続けていきますよーだ。

19 大戦略88

ここで重大発表をしてしまいまーす。実はコンプティークでは、次号からシミュレーションゲーム講座というのを始めるのでーす。How To Win で3本もシミュレーションゲームを取り上げたから、ひょっとして気がついた人もいるかもしれないけど、そういうことなんですね。

まず取り上げるのは、この「大戦略」か「信長の野望」あたり。ゲームに即した進行で展開していく予定なので、この「大戦略」も、もっと得票を伸ばし、上位に進出してくることは間違いないのだ。今、シミューレーションゲームがおもしろい。

今月のヒットパレード

いよいよゲームの秋。パソコンもファミコンも新作ソフトが売り上げドーン！

ファミコン篇

	キデイランド(原宿店)	博品館(銀座)
1	プロレス	悪魔城ドラキュラ
2	ミシシッピー殺人事件	高橋名人の冒険島
3	高橋名人の冒険島	スーパーマリオ
4	悪魔城ドラキュラ	プロレス
5	メトロイド	スーパーゼビウス
6	がんばれ/ゴエモンからくり道中	ミシシッピー殺人事件
7	オセロ	戦場の狼
8	スーパーマリオ2	がんばれ/ゴエモンからくり道中
9	ゼルダの伝説	テラクレスタ
10	うる星やつら	うる星やつら

パソコン篇

	西武百貨店(池袋)	ヤマギワ・ソフトショップ(秋葉原)
1	ザナドゥ シナリオII	ザナドゥ シナリオII
2	信長の野望・全国版	ロマンシア
3	殺人倶楽部	大戦略88
4	グラディウス	覇邪の封印
5	ファンタジー	信長の野望・全国版
6	覇邪の封印	太陽の神殿
7	ザナドゥ	夢大陸アドベンチャー
8	ロマンシア	グラディウス
9	大戦略88/現代大戦略	アルバトロス
10	アルバトロス	スーパーマリオ・スペシャル

協力店 キデイランド(原宿店)/西武百貨店(池袋店・コンピュータフォーラム)/ヤマギワソフトショップ(秋葉原)/博品館(銀座)(10月発売分)
T＝カセットテープ　D＝ディスケット(数字はインチ数)　R＝ロム・カートリッジ

LUCASFILM GAMES

ルーカス・フィルムのゲームだぞ！

アイドロン

MSX2 R 5800円
ポニー ☎03-221-3161

　このアイドロンは、ジョージ・ルーカスの会社が発売したゲームだ。アタリ、コモドールからやっとMSX2へと移植された。

　設定はこうなっている。人間の持つ超自然的な力の生涯の“量”を調べる機械に、アイドロンに自ら乗って調べてもらうということだ。マニュアルを読んでみてどんなゲームなのかと思ったのだが、画面を見てびっくり。なんとうす暗い洞くつに、さまざまな計器類。これを見てやっぱりルーカスの会社だ、と感じた。この洞くつの感じはインディ・ジョーンズの映画を思いうかばせる。このあたりの雰囲気作りはさすがと思わずにはいられない。

　さてゲームをスタートして洞くつ内をうろついていると、4色の玉が出てくる。金色、緑色、青色、赤色の玉で、赤色以外は、取ることができる。それぞれの玉には、異ったパワーが秘められていて、プレーヤーの助けとなってくれるのだ。金色の玉は、パワーの蓄えを補給してくれるし、青色は、時の流れを変えてくれる。緑色は、生き物を別の生き物にと変えてしまうので、やっかいな敵には非常に有効的だ。そして、ひとつ残った赤い玉というのは、こちらが敵を破壊するのにとってもありがたいものであるが、洞くつ内で出会うとこれほどやっかいなものはない。赤い玉の破壊的エネルギーが、アイドロンのエネルギーの蓄えを奪ってしまうからだ。と言っても対応できないわけではない。赤い玉と遭遇した時には、玉の通り道から出るか、火の玉を発射して、ほかの色の玉へと変化させればいいのだ。ということで玉の解説はこのへんにして、本編の方へ。

　プレーヤーは、アイドロンに乗って洞くつ内を探険して、魔物が持っている宝石を集め、火の玉を集めてパワーを蓄えてドラゴンを倒せばいいわけだ。これで一面がクリアとなる。全7面ですべてをクリアすればいいのだ。ここで忘れてはいけないことは、アイドロンというのは人間の超自然的な力の量を調べる機械だということだ。残念ながら最後までプレーすることができなかったので、はっきりしたことは言えないが、たぶん全面クリアした時に、そのへんの謎が解き明されるのだろう。

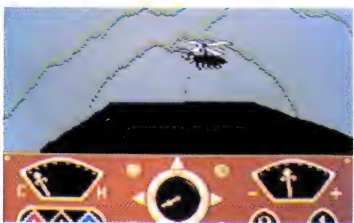
　最後にプレイしてみて感じたことを書いてみよう。洞くつの雰囲気は、さすがルーカスという感じ。非常によい。ただ洞くつ内の移動スピードが少し遅いのが、残念だ。冒険心を持っているキミには、ぴったりの3Dスクロールアドベンチャーだ。

アイドロンスクリーン

1. メイン画面　洞くつ内の様子が表示される
2. 接近メーター　ドラゴンとどのくらい近づいているかをしめす
3. パワー宝石　宝石を採集することにより表示器がともる
4. 時計　残りの時間を示す　ただし秒数のみ
5. エネルギーメーター　エネルギーの残量を表示する
6. 時間計測機　全部で何分残っているかを表示している
7. レベル計測器　自分が今どのレベルにいるかを表示する

▲コウモリみたいな魔物を発見!!

▲魔物を倒すとその後に宝石が残されていた

▲火の玉攻撃でやっつけ宝石を奪え!!

▲3匹目の魔物を倒して三色の宝石を集めよう

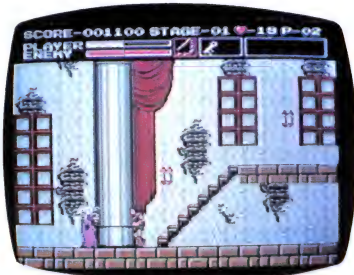
▲一面のドラゴンだ。戦闘の準備はＯＫか!?

68 キミはフィニッシュしようとする。しかしエミの腰が、ルミの重さに負けてペタンと崩れてしまう。当然キミのチ○ポもスルリと抜ける。**29**へ。

Crush THE Game

MSXのドラキュラもおもしろいぞ！

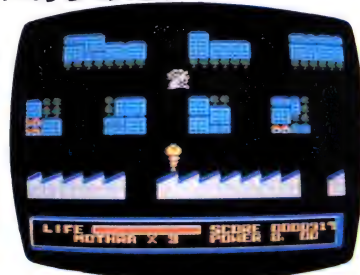
悪魔城ドラキュラ
MSX2 R 5800円
コナミ ☎03-262-9110

コナミからファミコンで人気をはくした「悪魔城ドラキュラ」がMSX2に移植された。全体の雰囲気はファミコン版とほとんど同じなのだ。しかしさまざまな所に新しい趣向が取り入れられている。まずアイテムの種類が増えたことで、この中には、取ったら不利になる黒いバイブルなんていうのもふくまれている。また館の所どころに宝箱が置かれていて、鍵を持っていれば、その箱の中から取って得するお助けアイテムを得ることもできる。またさまざま所にお婆さんが隠れていて、ハートと引き換えにアイテムを売ってくれるのだ。

次に全体的な違いを。MSX2版では、タイムがなくなったことによってじっくりと探索ができるようになった。また、各ステージが、ファミコン版に比べてかなり長く広くなっているので、次のステージへと扉にたどりつくのもひと苦労なのだ。とにかく、ファミコンでドラキュラを体験済みの人も、未経験の人も絶対楽しめるゲームに仕上っているので、ぜひプレイしてみよう。

やっぱり東宝には怪獣がよくにあうのだ！

インファント島の秘密
モンスターズフェア
MSX R 4800円
東宝 ☎03-591-6616

おなじみの東宝"怪獣シリーズ"ゲームの登場だ。今回の主役は正義の味方・モスラ。しかも敵キャラとして、ゴジラ、ミニラ、キングギドラ等、おなじみの怪獣が総登場する。つまり映画でゆーと、「怪獣総進撃」ってとこだ。

モスラたちが平和に暮らすインファント島に、X星人に操られた怪獣たちが襲ってくる。それらをモスラが倒し、さらわれた双子の小美人を救い出すという、アドベンチャー＆アクションゲームだ。

まず、モスラの幼虫からスタート。インファント島の原住民を取ることによってパワーアップしていき、パワーボールという武器や、無敵バリアを得よう。また、この島にはミステリーゲートというものがあり、この秘密を解き明かすと、島を出て、海へ行くことができる。すると、ゲームを有利に進めることができちゃう。トライしよう。

いろんな怪獣が出てくるけど、最強の敵・キングギドラを倒さない限り、このゲームは終わらない。正義の味方＝モスラ。この公式を信じれば勝てる！

アイスホッケー
MSX R 4900円
ポニー ☎03-221-3161

ウインタースポーツの季節が到来した！

ポニーのゲームには、SPIのシミュレーションシリーズ、アクティビジョンやEPIXの移植版、それからセガのシリーズなどあるけど、これはセガのMSXシリーズの1本。

ルールは、もちろんアイスホッケーそのもの。氷上をすべるスピード感。強力なアタックでパックを奪うパワー。反則ギリギリのラフプレーと、アイスホッケーの魅力にかぎりなく近いゲームにしあがっている。

必勝法としては、慣れないうちはパスプレイは行なわずひたすらパックをもって走りまわろう。アイシングがあるからパスはちょっとむずかしいのだ。それから氷上なのでプレイヤーのコントロールが難しい。守りにまわった時は、キーパーに意識を集中させよう。

69 キミはルミのお口にピュッと発射する。それを見ていたエミが嫉妬に狂って怒りだした。「なんで私にはくれないのよ。くやしいー！」エミはハサミを持ち出し、キミの背中にブスリと刺した……。END

アムノーク

FM77AV 3.5D 6800円

アスキー ☎03-486-7111

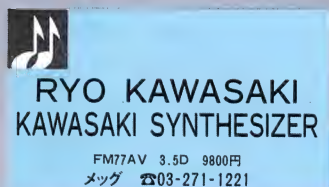
パソコンのアクションがひさびさに熱い！

まず写真を見てほしい。キレイでしょう。さっすがＦＭ77ＡＶ、やってくれますねぇ、とおもわず拍手してしまいたくなるほど、77ＡＶの4096色のグラフィック機能をフル活用したのが、この「アムノーク」だ。しかも、この美しい３Ｄグラフィックがスムーズに動くのだ。毎秒12枚以上の高速書きかえはだてじゃない。

ゲームのルールはこうなっている。きめられたフィールド内に16本のポールが立っている。プレイヤーは敵味方に分かれ、ランドチェイサーと呼ばれる高速マシンに乗っている。そして、このポールはランドチェイサーが接近することによって色がかわり、16本すべてのポールを自分の色にかえた方が勝利者となる。簡単にいうとこんなゲームだけど、ゲームは決して簡単じゃない。とりあえず高速で走るランドチェイサーを操つるのにひと苦労だし、メインスクリーンとマップスクリーンを同時に見ていないと、自分がどこを走っているのかわからなくなる。高速チェイスに自信のある人オススメ。

RYO KAWASAKI
KAWASAKI SYNTHESIZER

FM77AV 3.5D 9800円

メッグ ☎03-271-1221

メッグの川崎燎オリジナルシリーズ第３弾！

うーん、こいつはなかなか楽しいソフトだワン！　と一目見るなりボクは思ってしまったのでした。

あの有名なジャズ・ギタリストの川崎燎氏がデザインしたこのソフト、さすがにプロの音楽家が作っただけあって、とっても細かいところがよくできてるんです。カワサキさんのミュージックソフトはシリーズで出ていて、これが３作目なんだけど、１作ごとにどんどん機能アップしてる感じ。先行して発売されたアメリカでも、大人気を得たというの、十分うなずけマス。

さて、シリーズ３弾目の「カワサキ・シンセサイザー」は、ひとくちにいうとＦＭ77―ＡＶの内臓ＦＭ音源を利用した、３声までのレコーディングソフト。リアルタイムで弾いた音符データをそっくり記憶してくれる、ちょっとしたマルチトラッカーってところ。

キーボードの上２列をピアノの鍵盤に見立てて、メトロノームがきざむテンポにあわせて演奏できるんだ。パソコンのキーは小さいから、ちょっと弾きにくい感じもあるけど、音がイイから、なかなかどうして気持ちもイイ。

録音（？）は、３つあるトラックごとに１声ずつ行う。もちろん他のトラックを聞きながらの多重録音もできるし、拍子、テンポ、リズムの最小キザミなんかも自由に指定できる。「そんなに指がウゴカナイヨー」というヒトは、テンポをおそーく録音し、再生時に速くしてやればよろしい。

音色ももちろん自由自在。ＦＭ音源の美しい響きの中から、プリセットだけで70以上、しかも他に自分好みの音を作るための音色エディット機能までついてる。たった３声だけど、音色のバラエティが加わるとけっこう楽しいゾ！

録音した音符は、Ｃ～Ｂのアルファベット音符でトラックの表示窓に表示される。再生にあわせて、この表示がスムーズにスクロールしていく様子も見物だね。しかも、ストップモードにすれば、プロのテープ編集屋さんみたいに、望みの位置までトラックを「グリグリッ」と動かして、音符単位で打ち込み直しができる。お見事！

そして、多機能のワリに全体の操作がすっきりしていることも、ホメちゃおう。ＦＭ77―ＡＶの淡い感じの色をうまく使ってるから、画面がとっても見やすいんだ。これを見ながらテンキーとファンクションキーを中心に操作する仕組み。

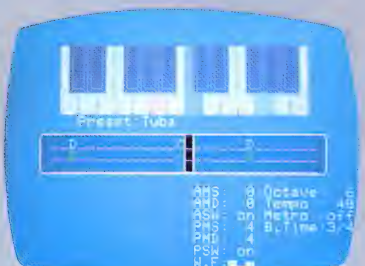
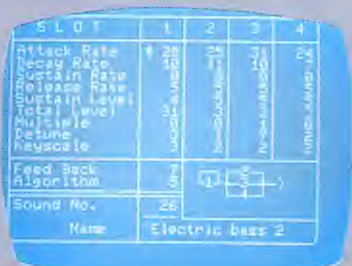
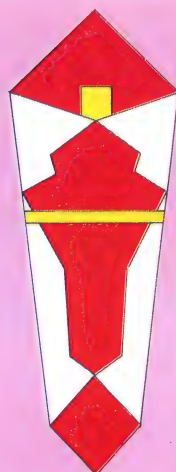
いままでのパソコン音楽ソフトだと、演奏キーを押してから音が出るまでのタイミングがズレちゃったり、画面の表示がついてこなかったりしたんだけど、このソフトは機能的にムリしてないから、とっても反応がいい。設計バランスの勝利だね。

Ｍｉｄｉなんかを使っての外部音源コントロールこそできないけど、内臓音源でもここまでできる！　という意気込みが感じられるソフトでした。

70 「いやだ！　私もやってー！」案の上ルミはごねだした。「また今度やってあげるから」と、キミはやさしく口づけをする。しかし、嫉妬に狂ったルミに舌をかみ切られてしまう。END

福袋

めでためでたのエッチかな？

Hソフト編

新作4本そろいぶみ！

美しき獲物たち

ソープランドストーリー

聖女ぱにっく

POP LEMON

Hコミック編

大日本ウヒョヒョ読書新聞 創刊2号

番外編

Hコミック・アドベンチャー

「悶絶スクール戦争」

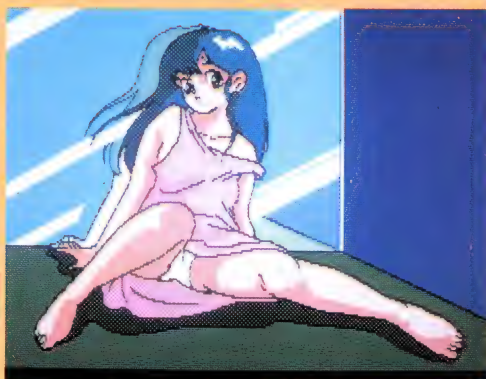
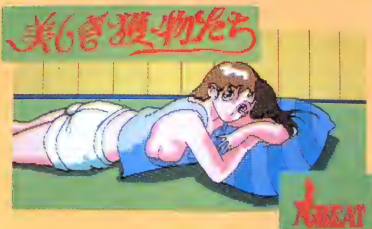
ドッキン・クライマックスシーン公開！

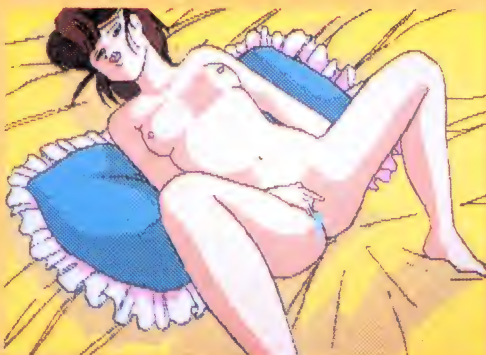
トップシークレットテレフォンサービス付

ここをハサミで切ってね▶

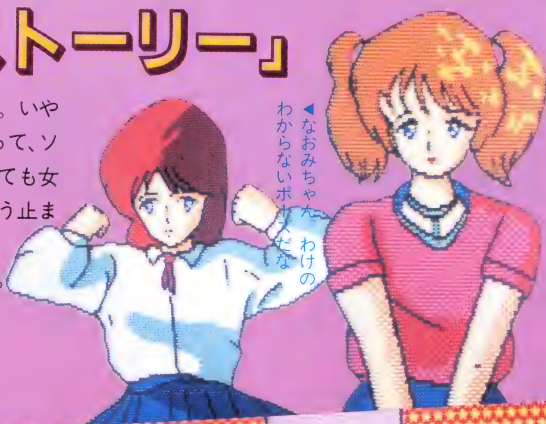
Hソフト編 新作4本そろいぶみ！

『美しき獲物たち』

『ファイブスイートドリーム』のグレイトソフトから、またまた過激な新作が登場したゾ。その名も『美しき獲物たち』。グラフィックだけのソフトなので、これといったストーリーはないんだけど、なかなかに楽しめてしまうのだゾ、むふふ、これが。エッチなグラフィックが、な、なんと35枚も入っているんだから、こりゃあもう楽しむっきゃないな。そして、な、なんとジャストサウンド対応なので、音声付きでエッチソフトを楽しめるっていうわけ。自分でストーリーを作ってみるのも楽しそうだね。右を見ても左を見てもエッチばかり。これが最近の福袋の特徴ですネ。

▲鏡の前でひとりもの思いにふける少女

▼い、いっやらしー、なんてことは言わないのだ

▲ウ、ウーン、なんとなく画面が揺れているような気がする

『ソープランドストーリー』

先月号でも紹介した『ソープランドストーリー』。いやはやなかなかすごいのだよ、これが。お金もたまって、ソープの経営者になってしまったし、道を歩いていても女のコをどんどんナンパできるし、やり始めたらもう止まらないってゲームだね。必勝法というのはこれといってないんだけど、とにかくまめに口説くこと。これがナンパ成功の秘訣ですね。それからいきなり押し倒したりなんていう乱暴なことはせずに、段階をふんで順序よく、優しくしてあげようね。

◀ゆきちゃん。19歳のわりにはこどもっぽいな

◀なおみちゃん。わけのわからないポーズだな

▲かよちゃんのあられもないエッチポーズ

▲えいこちゃんもまた、マタを開いてしまうのだった

対応機種：『美しき獲物たち』→PC-88、FM7、X-1、各4000円。問い合せはグレイトソフト☎(06)561-2211へ。『POP LEMON』→PC-88(5D)、FM7(5D、T)、FM77(3.5D)、X-1(5D、T)、D版7800円、T版4500円。問い合せはチャンピオンソフト☎(06)365-9900へ

「聖女ぱにっく」

▲ウーン、後ろの黒い影がえへへへですネ

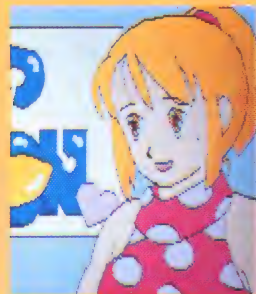
▶最初は閉じていたおマタも、ある部分を攻めると……

▼▶オーッ、なんという大マタ開きヨ！

コンプティーク８月号で紹介した『聖女伝説』の続編が出たゾ！　キミは、前作でゴールドレディを盗んだレミアを探しだし、ゴールドレディを取りかえした。しかし、それは偽物だったのだ。もう一度犯人を探しだし、本物のゴールドレディを見つけ出さなければならない。

ゲームの遊び方は、前作の『聖女伝説』とほとんど同じ。ただ、日本語でのコマンド入力がなくなったので、そのぶん楽になったネ。女のコに出会ったら、いろいろと聞いてみる。何かを聞きだして服を脱がすことに成功したら、今度は徹底的に攻めまくろう。それで道が開けるはずだ。

「POP LEMON」

▲さあ、エッチしよう

▲ロリコンぎみの人、必見！

▲あきらめずに最後までエッチしようね

先月号でちらっと紹介したけど、あのチャンピオンソフトから、またもやエッチソフトが出てしまったのだ。名作エッチソフト『フェアリーズ・レジデンス』の続編だけあって、内容はなかなかのもの。登場キャラもごらんのように可愛いし、ストーリーだってソフトにエッチしてしまっているのだ。ロリベンチャー、そうこれはまぎれもないロリコン・アドベンチャーなのだぞ！”ロリコンファンに贈る本格派ロリベンチャー”だって。これだけで、なんとなく興奮しちゃうね。

▲どうやってエッチするか、それはキミ次第

対応機種：『聖女ぱにっく』→PC-88(5D)、4800円。問い合せはスタジオブルー（〒150東京都渋谷区桜丘29-24秀和桜丘レジデンス605）へ。

土屋先生

年齢29歳（推定）
血液型A型

- 北高（千葉県・推定）の古典教師
- ブルマー、セーラー服などのコスチュームにコンプレックスを持つ内気なM少年、淳をいたぶった過去がある！

知的職業のためひたいはいちおう広い

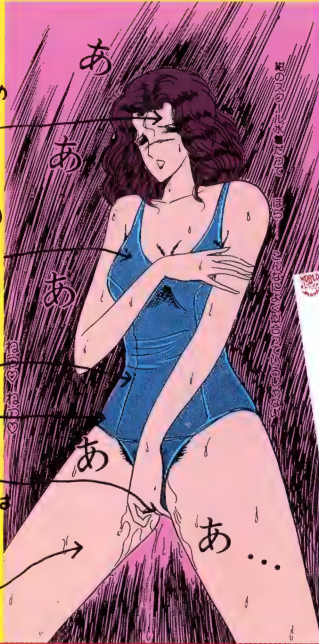
バスト88cm（推定）いくぶんたれているが、ほどよいやわらかさの乳房

ウエスト59cm（推定）

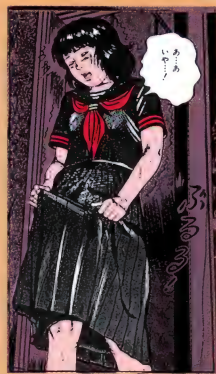
ヒップ93cm（推定）

変態女教師はいつも陰毛がはみでてなくてはならない

タイトスカートがよく似あう白い太もも

あ　あ　あ　あ　あ…

HCのルーツは少

ものに、「少女マンガ」の世界がある。現在活躍中のHコミックの作家陣が、中・高生の時代、少女マンガは24年組をはじめとする黄金時代を迎えていたのだ。男が少女マンガを読んでも、まあ教養のうち、みたいな風潮になり、その禁断の世界が開放されていったのである。そして、忘れもしない、大山が高2の夏、漫研後輩の中学2年生が、『キャンディキャンディ』で、「コイた」と告白したのである。部室のラジオからは、おりしも『宇宙戦艦ヤマト』のテーマが流れていた……。それ以降、少女マンガでオナニーすることができるか否かが、わが漫研の入部資格にあいなったわけである。こないだ大山の勤務する予備校の生徒である後輩に聞いてみたところ、今でも部の規約にあるという。

確かに少女マンガでこけるかどうかというのは、ある種の感覚の踏み絵になるだろう。そしてそのストレンジな感覚を代表するのが、和姦の義人・ねぐら☆なお、ハッピーエンドの恋態女王様・雨宮じゅんの二大巨匠である。

この二人については、大山一家言うんちくをたれたいのだが、それはまた次の機会にゆずろう。

ところで大山も少しかかわっているのだが、12月20日に、本誌スペシャル・エディション版「福袋」が出るぞ。これにはHソフト、Hアニメはもちろんだが、HCが300冊レビューされている。カットも入っているので、これを見てから書店にいけば、あれこれ立読みしてはずかしい思いをすることもなく、好みのHCを買えるわけである。巨匠四氏のインタビューも入って、絶対買い!!だぞ。

ブルマー♡シンデレラ
Bloomerse Cinderella
雨宮じゅん

「ブルマー♡シンデレラ」
▲久保書店　800円

温故知新！

これぞ変態エログロの覇者!!

古典鑑賞

ひゃっひゃっひゃっ、知る人ぞ知る、というか、マニアにとっては、あまり人に教えたくない秘密の園にしておきたい三条友美である。もともと、HCなるもの、書棚の奥にこっそりひそませておいてこそ、光るのである。秘すれば花、とかの世阿弥も言ってるではないか？　おっと、つい職業グセが出た。（大山は日本史の講師である）三条友美といえば、若い時の由美かおると、杉浦幸をたして2で割ったような女のコが、必ずギトギトに犯され、カンチョーされ、ふん尿にまみれ、しまいにはSM恋態女に変貌してしまう、そのプロセスがいいのである。秘すれば花、そんな花だからこそ、一気に恋態になるともうとんでもない世界にぶっとんでいくのである。ただし、同人雑誌作家によくみられるように、ただエログロやりたい放題じゃなくて、ストーリー構成もバッチリ読ませてくれるよ。

愛にびしょ濡れ
三条友美

▼『愛にびしょ濡れ』辰巳出版　500円

あ…あ いや…！
ぶるる！

▲ぶるる！　ぶるる！

アア

▼劇画ならではの描写

▼「歯はフェラチオには必要ない～」

大日本ウヒョヒョ読書新聞

●編集●
コンプティーク福袋班
●主筆●
大山平八郎

女マンガ!?

ドラクエのH版を待望する!!

大山の人望にひかれてか、さっそくHなお便りがきたので紹介しよう。なんでも『H版ドラゴンクエスト』らしい。

※ローラ姫が現われた
Cラリホーの呪文
※ローラ姫を眠らせた
C道具
Cコンドーム
※コンドームをはめた!!
※ローラ姫は眠っている

(あとは吉田さんが作ってください)とある。宮城県の嶋川良治(12歳)の筆による。吉田氏と同じく、高井麻巳子のファンであるあたり、中一のくせになかなかスケベ度胸のあるやつとみた。大山はその意気大いに感じ、コレクションのうちから秘蔵の一冊を嶋川へ進呈しよう。優れた便りをくれる者には、大山、いつでも秘本を放出するぞ。

▲ねぐら☆なお「女のコのあいうえお」

▲『ミルキーコミック』ミリオン出版 850円

H-COMIC 試みのベスト10

	著名／著者名／発行所	
1	ペギミンH 森山塔	辰巳出版
2	パンプキン10 わたなべわたる他	白夜書房
3	スウィートギャル スタジオバトル編	白夜書房
4	PAGE1・3 オムニバス	白夜書房
5	リフレックス1 中山たろう他	白夜書房
6	ブルーマシンデレラ 雨宮じゅん	久保書店
7	ロリパーティー 森山塔他	東京三世社
8	いちごダイフク2 いがらしゆう他	松文館
9	ますたあど1 狼太郎他	大正屋出版
10	いけない関係 阿宮美亜	一水社

さて今月も「まんがの森」(☎03・341・0921)の10月売り上げ表をもとに、大山が独断でHC(エッチコミック)と思えるものをセレクトしてみた。森山塔の最終単行本『ペギミンH』は、HC以外のものを含めても1位。(ちなみに2位は『うる星やつら㉜』)でも書店の方の評には、「大きな〝ドカン!〟はなくなりました」さらに「マイナーリーグのコミックが、数の割にうるおいのない日々です。ああ〜」だって。売れるは売れるが、マンガ全体のレベルはどーかな?ってことなのであろう。混迷の時代である。なにせ、頭に紹介した『ミルキーコミック』のような〝書籍タイプの雑誌〟が、28誌を超えるってんだから、絶句もんである。Hに終りはない。かのラスコーの洞くつにも、Hな落書があり、思春期のクロマニョン人は大いにはげんだという。

そんな混迷のマンガ界に、アダ花のように狂い咲くHCの群。それにまず影響を与えた

▶もりやねこ「オナニっ子♥」より

◀平口広美『蜘蛛の糸』反社会的パワー健在!
▼ミリオン出版 980円

▲「オナニっ子♥」(『ミルキーコミック』より)

Hコミック・アドベンチャー

99

男一匹！ 悶絶スクール戦争 ―女がなんじゃい―

ついに来たぜ最上階！由佳、覚悟しな!!

キミは全裸になった由佳をベッドに押し倒し、濃厚なロづけをかわす。そして、右手で由佳の秘所をまさぐり始める。由佳は感じやすい体質らしく、ピンクの花園から泉がすぐに出てきた。

ビチャビチャッという音にそそられて、キミは秘所をなめ始める。「あ、いや、そんなとこ」由佳は自分の小指をかみながらのけぞる。

「今度は俺のを頼むぜ」キミが巨砲を突き出すと、由佳は、口をとがらせてくわえこんでくる。懸命な唇の奉仕… 由佳はときどきチラッと上目使いにキミを熱く見つめかえす。

大日本Ⓗソフト大賞作品

『177』特別バージョン プレゼント！

先月号で発表したように、あの大日本Ⓗソフト大賞受賞作『117』の、コンプティーク版というべき特別バージョンプレゼントを強行しますのだ。

内容は、市販バージョンとほぼ同じだけれど、右の写真のような楽しい仕掛けが、チョコッとはいっているのだ。エッヘッヘッ。

さて、今回プレゼントするのはＰＣ―88対応のもののみ３本だ。ほかの機種をもっている人は、残念だけど涙を飲んであきらめてね。

●応募方法　①官製ハガキに、キミの好きなソフトベスト３、住所、氏名、年齢、職業(学校名)を必ず書いてください　②あて先は、〒160 東京都新宿区四谷１-8-14四谷一丁目ビル６Ｆコンプティーク編集部「177」プレゼント係まで。しめきりは62年１月７日消印まで。

▲後半戦の重要シーンに、なっなんと隠れサトウが登場する!?

キミはよりいっそうの快感を得るため、由佳の右足をグッと抱えあげる。前側位だ。「ああ、いい！」やがて由佳は絶頂に達し、キミは熱いシブキを彼女の中に浴びせた！

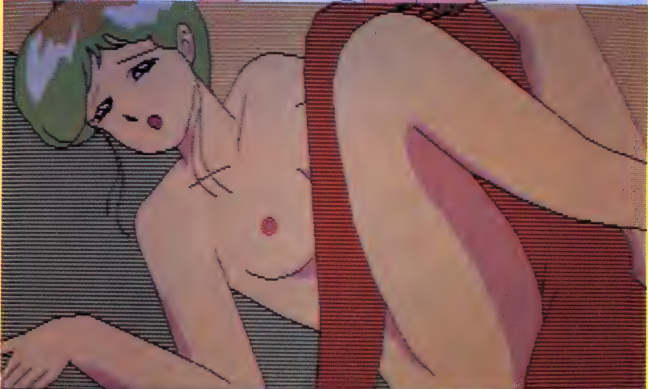
――長く激しいラブファイトは終わった。完全にキミの勝利だ。これで白百合学園の男子も権威をとりもどし、以後、男女平等で平和な学園生活が営まれた。見よ、キミのポコチンに後光がさしている。

キミは、由佳の口から巨砲をぬくと、彼女にオシッコをさせるように抱えあげ、そのままあぐらをかき自分の上に降ろす。「う、ああ」由佳は下半身の快感に加え、キミに胸までもまれているため、髪をふり乱してもだえる。

2人は再び熱い口づけをかわしたのち、正常位でつながれる。激しく口を動かすキミ。快感に身をよじる由佳。2人ともクライマックスが近くなってきた。

福袋

ちょっと H（エッチ） な
コンプティーク増刊号

12月20日
発売予定
定価880円

Hソフト、Hコミック、Hアニメ、あわせて400以上の“H”を集め、ここに１冊の本ができあがろうとしている。今までにこんな本があっただろうか？　ゲーム必勝法やインタビューも入って、内容充血もうすぐ発射！　乞御期待!!

エースファイブコミックス
よい子の性教育
森山塔

コンプティーク編集部編

角川書店

ロードス島戦記

Record of Lodoss War

D&D誌上ライブ

作／安田均とグループSNE
絵／出渕 裕

みごとヴァリスの王女を助けだした勇者たちに、白の王は新たなる試練を与えた！　いよいよ物語は、クライマックスへとつき進む!?『ダンジョンズ&ドラゴンズ®』の実際のプレイぶりを、そっくり誌上中継する過激な連載第5回。今月はキャラ・コンの発表も行いますよお〜、お楽しみに♡

episode V　狂王と迷宮

謎の一団にさらわれたヴァリス国の王女を助けだした６人の冒険者の前に立ちはだかる大魔女カーラ。しかし、危機一髪のところでヴァリスの兵士たちが現れ、ピンチを脱する。そして彼らは、ヴァリスの主都ロイドへと向かった……。

ダンジョンマスター（以下DM）　さて、キミたちはロイドに到着し、いまはレベルを上げるためのトレーニングや、前回の冒険で受けた傷をいやすことに専念している。またトラップにはまって死んだウッド・チャックは、教会で生き返らせてもらった──さあ、ウッドはもうしゃべっていいよ。

ウッド・チャック　おっはよ〜。これからはオレのことを“地獄帰りのウッド”と呼んでくれよ。

パーン　おまえなんぞ、死にぞこないで十分だ。

ウッド・チャック　そ、それはひどい。でも『D＆D®』じゃ、死んでも“レイズ・デッド”（死者をよみがえらす）なんかで生き返るだろ。これなら、かなり危険なことも平気でできるんだよね。

DM　フッフッフッ、甘〜〜い！　ぼくは、そんな解釈はしていないよ。じつは、ぼくはウッド・チャックを生き返らすかどうかを、ダイスを振って決めていたのさ。ウッドは強靭さ（コンスティテューション）の値（あたい）が低いから、生き返らない確率のほうが高かったぐらいなんだよね。

ウッド・チャック　ヒ、ヒエ〜〜〜!!

パーン　これは、うかつに死んだら大変だぜ。

ギム　うむ　そのとおり。

DM　フッフッフッ。

勇者たち、白の王に謁見する事

DM　さて、みんなレベルが上がったと思うんだけど、どうなってる？　ディードリットとスレインは、新しい魔法を覚えてくれよ。

ディードリット　わたしは今度は“マジックミサイル”（魔法の矢）を覚えます。レベルが高い敵に対しても有効ですからね。

スレイン　ぼくは“ベントリロキズム”（腹話術）にしますう。使いかたしだいじゃ、役に立つ呪文だと思うんですよねえ〰〰。

エト　ぼくはレベル3になったから、レベル1のクレリック（僧侶（そうりょ））の呪文が2回使えるようになった。それに、ターン・アンデッドの能力も上がった。

パーン　オレとギムはヒットポイントが増えただけだが、これでかなりの強敵とも戦えるぜ。１回なぐられればバタリというんじゃ、話になんねぇからな。19もあれば、かなりもつ。

ギム　ウム、ウム。

DM　その言葉、しかと聞いたよ。次のシナリオは、かなりの強敵が出るからね。

スレイン　ギクッ。まさかドラゴン？

DM　さあね（ドラゴンなら、強敵といわず、勝てない相手というよ）。

パーン　とにかく話を始めようぜ。

DM　よしきた。キミたちは、ヴァリスの王女、フィアンナ姫――いい忘れてたけど、彼女はこういう名前なんだよね――を連れて帰ったんで、王がじきじきに会いたいといってきている。ただ、傷の治療や、トレーニングのほうを先にすましたかったので、謁見（えっけん）は、この町についてから10日後ということに決まっていた。そして、今日がいよいよその日というわけだ。

パーン　よーし、礼装しよう。プレートメイルもシールドも、新品に買いかえ、腰には愛刀マジックソードの＋１を帯びる。

ディードリット　なんとなく下心を感じますねェ。

ギム　なんとなく？　わたしにはハッキリと感じられるぞ。

DM　そうこうしているうちに、城から使者がやってきて、みんなを城まで案内してくれる。はね橋を渡り、正面玄関を通り、赤いジュータンを敷いた廊下（ろうか）を奥に行くと、両開きの大きなドアだ。両側に衛兵が不動の姿勢で立っているのが印象的だね。そのドアが、両側に静かに開くと、中はかなり広いホールで、いちばん奥が一段高くなっている。その中央に王冠をかぶった白髪の男が座っていて、隣りにキミたちが助けた姫がいる。ふたりの両側には、キミたちの危ういところを助けた宮廷魔術師と、徳の高そうなクレリックが控えている。王座に向かって赤いジュータンが敷かれ、ジュータンに沿って両脇に、礼装した騎士たちがズラリと並んでいる。

パーン　な、礼装してきてよかったろ。

DM　キミたちは、王の近くまで案内されるけど。

パーン　片ひざをついて礼をするぜ。お目にかかれて光栄です陛下。わたしはパーン、旅の戦士です。そしてこちらは供の者で。

ギム　な、なんでわしらが供の者なんだ！

DM　王は片手を上げ礼に答え、話し始める ―― 旅の方がたよ、このたびは、姫の危ういところを助けてもらい、礼をいう。その謝礼として、少ないかもしれぬがこれを受け取ってもらいたい――というや、ひとりの男がキミたちの前に進みでて、ズシリと重い皮袋をみんなに渡す……。

ウッド・チャック　ヘッヘッヘッ、こりゃどうも。

主要登場人物

レベルの上がった主人公たちの、キャラクターレコードシートを改めて

パーン

戦士でパーティーのリーダー。カリスマ低く単細胞である。

項目	値
プレイヤー名	
ダンジョンマスター名	
キャラクター名	パーン
性格	ローフル
クラス	ファイター
レベル	3
アーマークラス	2
ヒットポイント	19

能力値		修正
ストレングス（強さ）	14	+1
インテリジェンス（知能）	10	0
ウィズダム（知恵）	8	−1
デクスタリティ（敏捷性）	9	0
コンスティテューション	11	0
カリスマ（魅力）	11	0

セービングスロー(ST)	
死の光線、毒	12
魔法棒	13
麻痺・石になる	14
ドラゴンブレス	15
呪文・スタッフ・ロッド	16

使用出来る言語　コモン、ローフル語

特殊能力　呪文、シーフの能力、クレリックのモンスター撃退等

攻撃目標AC	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
必要なヒットロール	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

ギム

ドワーフ。戦闘力はピカイチ。不言実行の頼もしい男。

項目	値
プレイヤー名	
ダンジョンマスター名	
キャラクター名	ギム
性格	ニュートラル
クラス	ドワーフ
レベル	3
アーマークラス	3
ヒットポイント	15

能力値		修正
ストレングス（強さ）	18	+3
インテリジェンス（知能）	9	
ウィズダム（知恵）	10	
デクスタリティ（敏捷性）	10	
コンスティテューション	11	
カリスマ（魅力）	11	

セービングスロー(ST)	
死の光線、毒	8
魔法棒	9
麻痺・石になる	10
ドラゴンブレス	13
呪文・スタッフ・ロッド	12

使用出来る言語　コモン、ニュートラル語、ドワーフ語、ノーム語、ゴブリン語、コボルド語

特殊能力　呪文、シーフの能力、クレリックのモンスター撃退等

攻撃目標AC	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
必要なヒットロール	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

エト

僧侶。思慮深く、パーティーの参謀格。カリスマも高い。

項目	値
プレイヤー名	
ダンジョンマスター名	
キャラクター名	エト
性格	ローフル
クラス	クレリック
レベル	3
アーマークラス	1
ヒットポイント	11

能力値		修正
ストレングス（強さ）	10	
インテリジェンス（知能）	10	
ウィズダム（知恵）	13	+1
デクスタリティ（敏捷性）	14	+1
コンスティテューション	5	−2
カリスマ（魅力）	15	+1

セービングスロー(ST)	
死の光線、毒	11
魔法棒	12
麻痺・石になる	14
ドラゴンブレス	16
呪文・スタッフ・ロッド	15

使用出来る言語　コモン、ローフル語

特殊能力　呪文、シーフの能力、クレリックのモンスター撃退等

スケルトン　T　グール　7

ゾンビー　T　ワイト　9

攻撃目標AC	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
必要なヒットロール	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

パーン　うむ、おまえ、本当にシーフらしくなってきたなぁ。

DM　王は再び話しだすよ――だいたいの話は、フィアンナ姫と宮廷魔術師のエルムから聞いておる。が、姫を連れさった敵、女魔術師についてもう少し詳しく聞きたい。どんな細かいことでもいい、話してみてはくれぬか――といっている。

パーン　ちょっと待て。名前がゴチャゴチャしてきたぞ。えーと、例の女魔術師がカラーで、お姫様がフィアンナ。われわれを救ってくれた魔術師のオッサンがエルム……。

DM　ちなみに、王の名前はヴァリスの白の王とたたえられるファーンという名だ。

パーン　おーい、だれかメモっといて。

エト　王には、ぼくが詳しいいきさつを語って聞かせよう。"サイファの隠れ家"の肖像画の話とか、使った魔法やカーラの名前のことなど、知っていることはすべていう。

DM　わかった。キミの話にカーラという名前が出たとき、宮廷魔術師が反応したよ――カーラ、その名には聞き覚えがあるぞ。しかし、まさか――といって考えこむ。そして、その表情が驚きの表情に変わり、震える声で再び口を開く――カーラ！　思い出したぞ。カーラとは、いにしえより語りつがれた伝説の魔術師ではないか。不老不死と呼ばれ、このロードスの歴史をいくたびか変えてきたと伝えられる大魔術師。伝説上の人物と思っていたのだが、実在していようとは……。

スレイン　そんなすごい方だったんですかあ〜〜。

パーン　そんな強い敵を、どうやって倒せばいいんだ!?

DM　ま、フツーの手段では勝てないだろうね。

ディードリット　でも、なんとかしなければなりませんね。

ウッド・チャック　ゲッ、倒しに行くのかい？

DM　ファーン王は、エルムに対して、カーラのことをもっと詳しく話せというが、エルムもそれ以上のことは知らないという。

パーン　あの女が本当にカーラかどうか、確かめる方法はねえのかエルムに聞いてみるぜ。

DM　わしにはわからんが、大賢者ウォートなら、確かめる術を知っておろう。なにしろ大賢者は、森羅万象(しんらばんしょう)、世界のいかなる知識もそらんじているらしいからな。

パーン　まーた新しい名前が出てきたな。どうせ、こいつも魔術師なんだろう？

DM　そうだよ。で、エルムはこういった――だれかが大賢者ウォートを訪ね、そのことを問いたださねば、近づいているマーモとの決戦の日までに、多大な影響が出るだろう。もし、そのものがカーラならば、そしてマーモの側についているならば、われわれに勝機はほとんどないだろう、と。

パーン　よーし、わかった。その役目、われわれが引きうけよう。

DM　ありがとう。でも王は、キミたちの申しでに難色を示すんだよね。王は、キミたちのことを完全に信用したわけでもないらしいし、その実力も疑問視しているみたい。というのも……。

掲載する。9月号と比べてみよう。

スレイン

魔術師。マイペースで、魔法を覚えることのみに興味をもつ。DMの天敵でもある。

- プレイヤー名：
- ダンジョンマスター名：
- キャラクター名：スレイン　性格：ニュートラル
- クラス：マジック・ユーザー　レベル：2
- アーマークラス：9　ヒットポイント：8
- キャラクターの外見又はシンボル

能力値		修正
ストレングス(強さ)	8	−1
インテリジェンス(教養)	13	+1
ウィズダム(知恵)	8	−1
デクスタリティ(敏捷性)	12	0
コンスティテューション(強靭さ)	10	0
カリスマ(魅力)	13	+1

セービングスロー(ST)	
死の光線、毒	13
魔法棒	14
麻痺・石になる	13
ドラゴンブレス	16
呪文・スタッフ・ロッド	15

- 使用出来る言語：コモン、ニュートラル語、ハーピー
- 特殊能力　呪文、シーフの能力、クレリックのモンスター撃退等
- 1st.：リードマジック、スリープ、ベントリロキズム

攻撃目標AC	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
必要なヒットロール	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

ディードリット

エルフで、随一の女性キャラ。見たとおり、美形なのだ。

- プレイヤー名：
- ダンジョンマスター名：
- キャラクター名：ディードリッド　性格：ニュートラル
- クラス：エルフ　レベル：2
- アーマークラス：2　ヒットポイント：7
- キャラクターの外見又はシンボル

能力値		修正
ストレングス(強さ)	13	+1
インテリジェンス(教養)	12	
ウィズダム(知恵)	9	
デクスタリティ(敏捷性)	15	+1
コンスティテューション(強靭さ)	8	−1
カリスマ(魅力)	11	

セービングスロー(ST)	
死の光線、毒	12
魔法棒	13
麻痺・石になる	13
ドラゴンブレス	15
呪文・スタッフ・ロッド	15

- 使用出来る言語：
- 特殊能力　呪文、シーフの能力、クレリックのモンスター撃退等

攻撃目標AC	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
必要なヒットロール	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

ウッド・チャック

中年のシーフ。顔に似ず性格はヒューキン。異色のキャラだが、いまいちパッとしない。

- プレイヤー名：
- ダンジョンマスター名：
- キャラクター名：ウッド・チャック　性格：ニュートラル
- クラス：シーフ　レベル：3
- アーマークラス：5　ヒットポイント：7
- キャラクターの外見又はシンボル

能力値		修正
ストレングス(強さ)	7	−1
インテリジェンス(教養)	12	
ウィズダム(知恵)	10	
デクスタリティ(敏捷性)	16	+2
コンスティテューション(強靭さ)	6	−1
カリスマ(魅力)	5	−1

セービングスロー(ST)	
死の光線、毒	13
魔法棒	14
麻痺・石になる	13
ドラゴンブレス	16
呪文・スタッフ・ロッド	15

- 使用出来る言語：コモン、ニュートラル語
- 特殊能力　呪文、シーフの能力、クレリックのモンスター撃退等

25　89　30
20　30　1〜3
20　20

攻撃目標AC	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
必要なヒットロール	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

白の王、冒険者たちに大いなる試練を与える

DM　じつは、ウォートの館へ行く途中に、かつて“南のドワーフ”と呼ばれたドワーフの一族が築いた大トンネルがあり、そこを通らねばならないからなんだよね。この南のドワーフは、いまではほとんど滅びてしまい、トンネルにはいろんなモンスターが住みついている。だから、突破するのはとても困難だといわれているんだ。

ウッド・チャック　それは、ぜひやめたいなァ。

パーン　オレはやるといったらやるんだ！　よーし、国王にきっぱりというぞ——だいじょうぶです。その大任、みごと果たしてみせましょう。見ていてくださいフィアンナ姫、あなたのためにも絶対にやります。

DM　その歯の浮くようなセリフに、王はどうしたものかとエルムのほうをうかがい、小声で相談し始める。かたや姫のほうは、ニッコリ笑って期待してますわ、といっている。

パーン　（やったぜ、脈あり！　これでオレは次期国王だ）

DM　やがて王と魔術師の相談はまとまったようで、エルムがキミたちに向かって次のようにいう——わしはキミたちの勇気と実力を信じている。が、大賢者の館へ行くという大任をまかすには、王のみならず、ここに並ぶ騎士たちを納得させねばならない。そこで、ひとつ試練を与えたい。この試練をみごと果たせば、王や騎士たちも納得しようし、大賢者の館へと行くにたる実力があることの証明にもなる。試練を受けてみるか？

スレイン　信じてもらって、どうも〜。で、どんな試練なんですかあ？

パーン　どんな試練だっていい。引き受けちゃるぜい！

DM　そうこなくっちゃ。で、キミたちに与えられる試練とは、ミノタウロス退治なんだよね。

ディードリット　それは、そこそこの相手ですねぇ。

ギム　うむ、強敵だ。

『D＆D®』のシナリオを作るとき、気をつけねばならないのは、魔法のアイテムを出すときにもいったけど、キャラクターたちの実力に見合った敵を出すってことだろうね。

怪物が強すぎても弱すぎても、ゲームはまったくつまらないものになってしまう。これがDMの腕の見せどころで、あらかじめどんな展開になるか予想して、怪物とキャラを使った模擬戦闘なんかをしておく、というのもひとつの手かもしれない。

でも、そうしておいても、実際にはうまくいかない、というのが現実。最初のシナリオのとき（この連載では第2回目）みたいに、強敵ジャイアント・アントがカンタンに倒されたり、逆にコボルドやスケルトンに思わぬ苦戦をしいられたりすることもある。まあ、これもひとつのおもしろさでもあるんだが、ヘタをするとゲームがメチャメチャになってしまうのだよね。

で、試されるのがDMの力量。つまり、ダイスの目をいかに無視するか、ということ。そのために、DMはプレイヤーたちに見えないようにダイスを振るんだ、ということを覚えていてほしい。

たとえば、冒険の序盤で1匹のオークがプレイヤーキャラを一撃で倒してしまった場合など、そのプレイヤーのその後のことも考え、ここは2〜3発のダメージですませておく、というのもいいわけだ。

ただ注意してほしいのは、それによってプレイヤーたちに不信感を与えるような操作はやめる、ということだ。たとえば、パーンの態度がナマイキだから殺してしまうとか、ディードリットはカワイイので絶対にケガをさせないとかね。こんなことをすると、プレイヤーが反感をもったり、シラケたりするからね。

反対に、プレイヤーたちも、DMがダイスの目を操作しているのがわかっていても、黙っていてあげよう。DMもプレイヤーもともに楽しめるのが、RPGの最高の条件だって、考えたいものだからね。

DM 王との謁見のあと、キミたちはエルムとともに別室へ行き、ミノタウロス退治の詳しい話を聞かされる……。

主都から南へ行くと、ヴァレリヤ河の河口がある。その付近に大三角州があり、そこにちょっとした迷宮が口を開けている。じつはこの迷宮、ヴァリスの先代の王が、彼の宮廷魔術師に命じて作らせたものなのだ。

なぜ、そんなものを作ったかというと話は長くなるけど、そもそも先代の王には、老齢になるまで世継ぎがなかった。そして晩年になって、ようやくさる女官とのあいだに王子が生まれ、それこそ目の中に入れても痛くないといわんばかりのかわいがりようで、大事に育てていたのだ。

ところが、王子が10歳のとき、王が狩りに連れていったんだけど、突然、森の中からミノタウロスが現れ、アッというまに王子を殺してしまった。もちろん、僧侶たちが“レイズ・デッド”をかけたが、とうとう王子は生き返らなかった。

哀れにも、国王は発狂し、王子を殺したミノタウロス——宮廷魔術師が、王命により捕えていた——を王子の化身と思いこむようになったんだ。で、ミノタウロスのために、離宮として三角州に大迷宮を作らせ、そこに住まわせた。それだけならまだしも、ミノタウロスに花嫁を与えるといって、毎年若い娘たちを迷宮に送りこんだりした。

こうした狂王の行いに、王国をわがものにしようとたくらむ大臣が加わったりしたので、やむなく宮廷魔術師が旧友でもある王と、その大臣を倒し、自らは人知れず旅に出てしまった。

そののち、乱れた王国を静めるため、聖戦士(パラディン)と呼ばれたファーンが、ヴァリスの民や、ほかの大臣たちに推され、王になった。それが、いまの国王だ。

彼には娘がひとりいるだけなので、次の王位には、騎士たちの中からもっとも王にふさわしい人物を選び、跡を継がせるつもりらしい。しかも、娘をその騎士と結婚させるなんて気もないようだ。

パーン (しまった、あてが外れちまった)

ミノタウロスの迷宮へ潜入する事

スレイン　しかし、奥の深い設定ですねえ〰〰。ギリシャ神話からヒントを得ているんでしょ。

DM　もちろん。こういうシナリオづくりも、ひとつの方法なのさ。えーと、エルムの話を続けるよ――この迷宮に最近ではミノタウロス以外にも魔物が住み始めた。それで、ファーン王も気にはなっていたんだそうだ。でも、マーモとの戦争や、前王に対する遠慮もあって、退治が伸び伸びになっていたのだ。でも、キミたちなら、そんないきさつとも関係ないし、適任だといっている。それにキミたちは、なかなか見こみのある冒険者たちだから、きっとこの試練をのりきり、大賢者の館へも、みごとにたどりついてくれるだろう、ともいってくれる。

エト　カーラといい、このエルムといい、なんかわれわれは買いかぶられているような気がするな。

DM　えっ、知らなかったの？　魔術師って、すぐに人を高く評価するんだよ。おまえはただものではないな、とかね。一種のパターンじゃないか。

ディードリット　そういえば、そうですね。いえてます。で、少し気になったんだけど、例の前王の宮廷魔術師てのが、じつは大賢者なんじゃないですか？

DM　（ゲゲッ、相変わらず鋭い）ムムッ、これは次のシナリオの伏線にと思っていたのに。でも、ばれてしまってはしかたがない。じつはそのとおりなんだよね。なぜわかるの？

ディードリット　そりゃ、わかりますよ。なにしろ、うちのDMは伏線を張るのが好きで、設定に凝るほうだし、それにファンタジーのパターンに忠実だから……。

DM　（それで、いつも読まれちゃうのか。うーん覚えておこう）さて、エルムの話は、これで終わりだけど。

パーン　じゃあ、準備をして出発だ！

DM　OK。では、キミたち一行は翌日、船で三角州まで送ってもらった。船は引き返し、キミたちだけが残される。食料は各自1週間分だけ与えられていて、任務が終わったあと合図を送れば、また迎えにくる、といわれた。

パーン　では、迷宮の入口へと行こう。で、着くんだろ？

DM　ところが今回はそうはいかないんだな。途中、リザードマンが3匹、キミたちの前方からやってくるが……。

エト　相手の反応は？　それからぼくの魔法は“キュアー・ライトウンズ”を2回だからね。

スレイン　ぼくは“スリープ”と“ベントリロキズム”です。

ディードリット　わたしは“マジックミサイル”に“チャームパーソン”です。

DM　了解。リザードマンは、何やらキミたちにはわからない言葉でギャイギャイいっているけど。

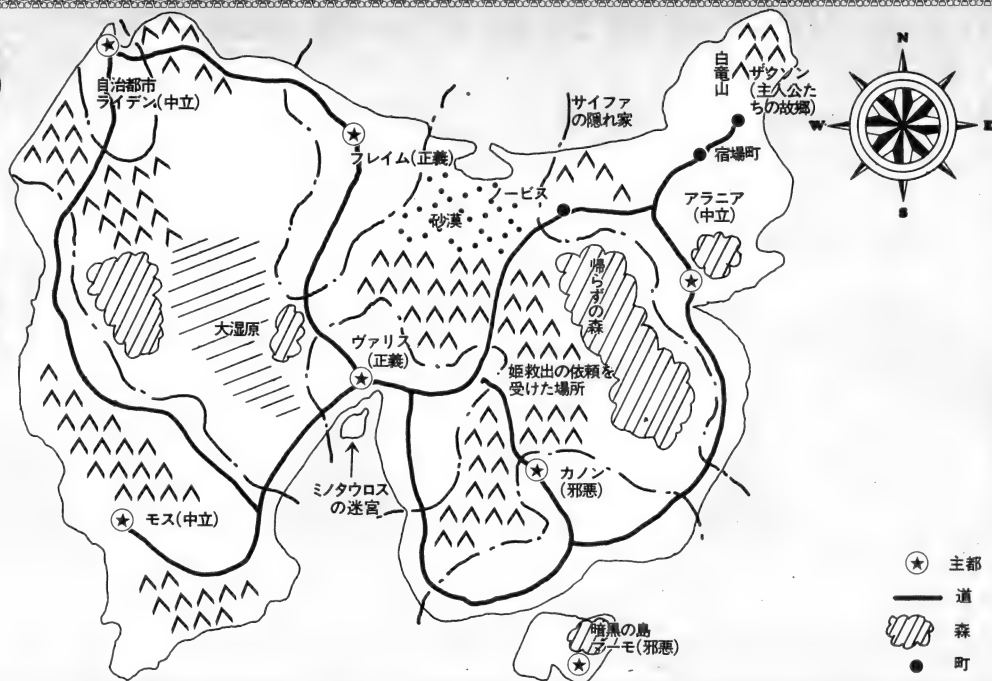
パーン　うむむ。だれもリザードマン語がわからないんだから、しかたがない。

スレイン　ニュートラル語で話しかけますう。あの〜、なんか用ですかあ？

DM　リザードマンいわく、おまえら、オレたちのテリトリーから帰りやがれ。

パーン　そういわれても、こちらには帰れない理由があるんだぜ。

ロードス島

自治都市
ライデン(中立)
フレイム(正義)
サイファ
の隠れ家
白竜山
ザクソン
(主人公たちの故郷)
宿場町
アラニア
(中立)
ノービス
砂漠
帰らずの森
大湿原
ヴァリス
(正義)
姫救出の依頼を受けた場所
カノン
(邪悪)
ミノタウロス
の迷宮
モス(中立)
暗黒の島
マーモ(邪悪)
N
E
S
W
主都
道
森
町

DM　じゃあ、戦闘だね。

パーン　オレとギムとディードリットが対でリザードマンと接触するぜ。ここは魔法は無用だ。

　この戦闘は、パーンが3発のダメージを受けたものの、まあ無事に勝った。そして、いよいよ迷宮の入口に到着した。

DM　迷宮の入口、といってもドアもなく、巨大な穴がポッカリと地面に開いているだけだ。そこから、階段が暗い地下へと降りている。マガマガしい雰囲気がしている。

エト　ランタンをつけて、右手にもつ。そして慎重に階段を降りていこう。

DM　階段を降りきると、通路がズーッと正面に伸びている。壁には、芸術的なレリーフが刻まれている。

パーン　まっすぐに行くぞ。隊列はいつもどおりだ。

DM　まっすぐ行くと、前方からドタドタ、ズルズルという音がするけど。

パーン　シールドをかまえ、ソードを抜く。

ギム　わしもバトルアックスをかまえて警戒するぞ。

DM　リザードマンが5匹だ。ソードをもって、向かってくる。

スレイン　5匹なら、かなり強い敵ですねえ。スリープをかけますよお。

DM　スリープね。何レベル分眠ったかな？

スレイン　やたっ。8レベル分です。

DM　それだと4匹眠るね。残りの1匹は逃げだす。

ギム　逃げられるとまずい。追いかけよう。

エト　最初から、激しく敵と遭遇するなあ。今度も苦しい冒険になりそうだ。

　鈍足のギムは、リザードマンを追いかけた。が、もちろん追いつくはずがない。そして、一行は知らず知らずのうちに、ミノタウロスの巣くう魔宮の奥へ奥へとはいっていった。

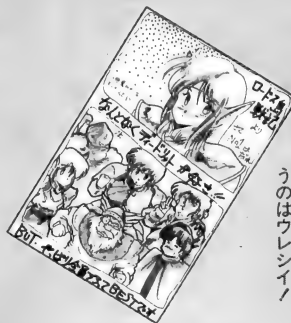
　大賢者ウォート設計の、ブランドもののダンジョンには、いかなる怪物やワナが待ちうけているのか。大いなる勇気と下心を秘め、冒険者たちは進むのであった!!

(以下次号)

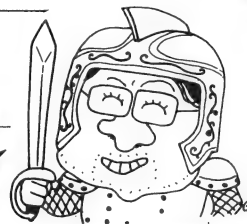
ロードス島だより

　どうも、ホントは美男のDMこと、ダンジョンマスターでございます。連載開始から3カ月に渡って募集しました「ロードス島・キャラ人気投票」の結果を発表いたします。

1位／ディードリット……41票
2位／スレイン……25票
3位／パーン……16票
4位／ギム……15票
5位／エト……7票
6位／ウッド・チャック……3票
7位／DM……1票
7位／カーラ……1票

投票していただいた方の中から10名に、冬でも着れるコンプティーク・オリジナルTシャツを送ります。今後もここのコーナーへ質問など、いろんなおたよりを出してくださいね。

◀京都・鎌田篤志さんのハガキ。こういうのはウレシイ！

勇者たちよ鍛えろ!! 黒田幸弘

クロちゃんのRPG講座

ロールプレイングゲーム

第13回 やっとヨロイの話だ!

またもや今回もマジック・アイテムの話だ。といっても、やっと魔剣の話は終わり、ほかのアイテムの話にはいるんだ。ミスリル、アダマント、オリハルコンといった不思議な金属の話は、とくにキミたちの想像力を刺激するぜ!

稲妻が化けたハンマー

前回は「+6」ソードの話を書いていたら、なんとスペースの大半を使ってしまったのだ。おかげで書こうとしていたマジックアイテムの話が、ほとんど今回にまわってしまった。

しかし魔法の武器といえば、どうしても魔剣、ということになっちゃうんだよね。なんてったって、いちばんポピュラーだから。でも剣のほかにも魔法の武器はあるんだから、その話をしてみよう。

西洋の剣というやつは、ぶん殴るために使うんだっていう話は前にしたと思うけど、恐ろしいことにぶん殴り専門の武器もあるんだ。日本語だと大槌(おおづち)ってことになるんだけど、英語でハンマーといったほうがわかりやすいだろうね。このハンマーで有名なのが、北欧神話で雷神トールが振りまわして、敵の巨人やトロールを殴り殺したミョルニールというやつだ。

このハンマーはトールが敵を狙って投げつけると、敵の頭を粉々に砕いてから、トールの手の中にもどってくるんだ。まるではずれたときのブーメランのようだけど、ミョルニールは魔法の武器だから狙いをはずすこともない。狙われたほうにとっては、なんともありがたくない武器だ。もっともトールが雷神であることから見ると、このミョルニールはほんとうの意味でのハンマーじゃなくて、どうも稲妻の変化したものらしいんだけどね。

「ジャイアント〜」の謎

そういえばこんな話もあったっけ。しばらく前に、とあるロールプレイングゲームのルールを見ていたら、聞いたことのない武器が並んでたんだ。ジャイアントメイス、ジャイアントクラブ、ジャイアントハンマー、ジャイアントアクスといったふうに、みんな名前に「ジャイアント〜」がついている。グレートソードとかグレートアクスなんてふうに、名前の前に「グレート」がついた武器は知ってたけど、「ジャイアント〜」ていうのは初めて聞いたね。

さて「ジャイアント〜」というだけあって、この武器はなにしろ破壊力がものすごい。普通の武器の2、3倍は楽にあるというんだからね。どうもこれは魔法の武器じゃないかしらん、と思ったんだ。そこでぼくはゲームの中に、宝物として「ジャイアント〜」をいくつかいれてみた。これならモンクをいうやつもいないだろう、なんて考えてね。

ところが文句は思わぬところから出てきた。パーティは「ジャイアント〜」のつくアイテムを首尾よく手に入れて、それじゃあ誰がそいつを使おうか、と考えたんだ。ところが誰一人として、使えるキャラクターがいない。なぜかというと、この「ジャイアント〜」というアイテム、使うために必要な体力がものすごく大きくて、仲間うちでいちばん強い戦士でも振りまわすことができないんだ。

おかしいな、なんて思ったけどあまりくわしいことは書いていない。しかしいったいどうなってるんだ、などとしばらくルールブックをひっくり返し

 イラスト/中野 豪

71 暴れる洋子をガシッと抱きしめているキミ。いきなりレオタードを引き裂いて、強引にベッドインするのなら32へ。股間をくっつけ、ツンツンと突っ突くのなら47へ。

ていたら、ついにひらめいた。「ジャイアント〜」は「グレート」の上をいくという意味に解釈したのが間違いだったんだ。このジャイアントというのは、たんに巨人という意味だったんだ。

このロールプレイングゲーム（ちなみにドラゴンスレイヤーといいます。といってもパソコンのゲームじゃないよ）はとんでもないゲームで、普通はエルフ、ドワーフ、ノームくらいしか出てこない人間以外の種族のキャラクターが、なんと巨人、狼男、オークなどにまで広がっていたんだ。そして、この「ジャイアント〜」と名前にはいる武器は、この巨人が使う武器だったのさ。たしかに巨人の体力があれば、らくに使えるんだ。

まったくとんでもない話だ。マスターがミスっていたとはいえ、パーティはみんなで自分の背丈ほどもある、巨人の武器を振りまわそうとしてたんだから。あとから考えるとほとんどマンガだったね。

ドラゴンスレイヤーの秘密

武器の話も長くなるいっぽうだから、このあたりで最後にしよう。というわけで登場するのがドラゴンスレイヤー。

あれっ、魔剣の話は、前回でもう終わったんだろう、なんておっしゃる人、そう、あなたのおっしやることもごもっともですな。なにしろドラゴンスレイヤーといえば、そのままゲームのタイトルにもなってるくらいで、中の解説には「ドラゴンを倒すための名剣うんぬん……」などと書いてあるからね。

じつはぼくもドラゴンスレイヤーっていうのは、魔剣の一種だとおもってきたわけなんだ。ところがしばらく前にとある事件があって、ちょっと考えが変った。それはある友人との会話から始まった……。

友人「黒田さん、ディズニーの作った『ドラゴンスレイヤー』って映画を見たことありますか」

黒田「名前は知ってるけど、まだ見てないよ」

友「このあいだビデオで見たんですけどね、いやー、ドラゴンスレイヤーっていうのがじつは槍だったってのには驚きましたね」

黒「え、剣じゃないの？」

友「そう思うでしょ。違うんですよね、これが。映画の中では槍を投げてドラゴンを倒してるんですよ」

そう言われてみると、ぼくもドラゴンスレイヤーが剣であるという記録は見たことがなかった。

黒「うーん、あの映画のスチール写真は見たことあるし、たしかにドラゴンには槍みたいなのを投げてたけど、でもドラゴンスレイヤーっていうのは、普通は剣じゃないのかな」

友「槍でした。まちがいありません」

別な友人「ドラゴンを殺しさえすれば剣だろうが、槍だろうが何でもドラゴンスレイヤーってことになるんじゃないのかな」

また別の友人「ドラゴンスレイヤーっていうのは、主人公の称号じゃないの。よく手柄をたてて王様からもらうやつだよ」

といったわけで、ドラゴンスレイヤーがいったい何であるか、という結論はでなかったんだ。まあその後も忙しくて、問題のディズニー映画は見てないから、とうぶんのあいだ結論はでそうにない。そのおかげで今でも仲間うちでの議論は続いているし、もしこのことについて知っている人がいたら、ぜひ教えてほしいね。

魔法のよろい作ります

さてさて、武器に関係のあるマジックアイテムの話がつづいてきたけど、攻撃兵器にしかマジックアイテムがないんだったら、ゲームをやってて危なくてしょうがないよね。相手が魔剣をふるってくるのに、こちらの防具はそこらの店で買ったまんまの既製品だったら、こりゃどう見ても分が悪い。そこで、というわけじゃないけれど、魔法のよろいや盾も、ロールプレイングゲームではわりとポピュラーなアイテムなんだ。

たとえばダンジョンズ＆ドラゴンズでは、魔剣と同じようにプラス（あるいはマイナス）のつくよろいや盾は、すべてがマジックアイテムだ。だからキミのキャラクターだって、ちょっと冒険をすれば、魔法のよろいの一つや二つはすぐに手に入るはずだよ（もっともきみのダンジョンマスターがケチな人間だったら、マジック・アイテムを出さないかもしれないけどね）。

でもね、ケチをつけるわけじゃないけど、なんかおかしい気もするんだ。だってマジックアイテムっていえば、非常に珍しい物ってイメージがあるんだけど、魔法のよろいなんかは、わりと簡単に手に入るんだ。どうもこれは冒険の世界にけっこう出まわっているようで、ひょっとすると、どっかで大量生産してるんじゃないかな、なんて疑ったりしてね。

そうなるとあやしいのは、ファンタジーの世界にやたらと住んでいる魔法使いだ。それも山奥なんかじゃなくて、あちこちの町の中にもけっこう住んでいる連中。いったい何をしてお金をもうけてるのかな。腕のいい魔法使いなら、宮廷専属の魔法使いになる道もあ

黒ちゃんの本が出たぞー！

本格的アドベンチャーゲームブック『鷹の探索』

◀富士見ドラゴンブック　480円

鷹の探索 QUEST OF THE FALCON

先々月号にちらりと書いたので、問い合わせの電話をくれた人たち、お待たせしました。ぼくの書いたゲームブック『鷹の探索』は、いま、本屋さんに並んでる(はずだよ)。仲間とパーティを組んで、剣と魔法を使いながら冒険する、いままでのゲームブックよりずっとロールプレイングゲームに近いお話なんだ。読んだ人は感想を送ってね。よろしく。

72 「入ります！」気合い一発キミは元気よくみどりと合体した。だが、彼女のオマ○コの締めつけが凄く強い！予想もできない力だ。「このままだとちぎれるわよ。早くギブアップしたら？」抜くこともできず、激痛は高まるばかり……。ついにキミは降参してしまう。END

るだろうけど、町中で庶民を相手にして、簡単な魔法をかけているだけじゃ、便利屋とさして変らないからね。

ジャーン。そしてこの秘密は、長年の研究によってついに解明されたんだ。じつはこの魔法使いたちは、防具に特殊な魔法をかけることを商売にしてるのだよ、明智君。なんでもない普通のよろいでも、魔法をかけてもらうとたちまち防御力がアップして、マジックアイテムがいっちょ上がりってなわけなんだ。

こうしてでき上がったよろいを、武器屋に高く売れば、魔法に必要な高い薬品でも買えるってわけだ。なるほど魔法使いがあちこちで量産してるんだから、ゲームに魔法のよろいがたくさん出てくるわけだね。ひょっとすると魔法の剣も、どこかの魔法使いが量産してるのかも知れないね（おっと、どのロールプレイングゲームでもそうだってわけじゃないよ。魔法の力でマジックアイテムを作ることはできないゲームもあるぞ)。

ミスリルはエルフの傑作

もっとも魔法のよろいには、魔法使いが魔法をかけたもの以外の物もあるんだ。ただしこいつらは、ほんとに特殊なアイテムで、人間の世界ではなかなかお目にかかることはないだろうけどね。

あっ、ちょっと待った。人間の世界では見つからないってことは、この世には存在しないってこととは、ちょっとちがうぞ。カンのいいキミにはもうわかったかな。そう、人間の世界にないのなら、そいつはエルフやドワーフといった亜人間の世界にあるんじゃないか、なんて推理をした人は大正解。じつはエルフの世界に、非常に特殊なよろいがあるんだ。

このエルフのよろいというのは、鉄ではなくて「ミスリル」という金属でできているんだ。ミスリルというのは鉄よりも軽いくせに、鉄よりもはるかに丈夫という、まるで夢のようは金属なんだ。体力のないキャラクターは、あまり重いよろいを着ることはできないんだけれど、もしよろいがミスリルでできているのなら、そんな心配はいらないわけだ。普通は革のよろいぐらいしか着れないキャラクターでも、ミスリル製のチェインメイルなら着ることができるんだ。

しかしこんなにいい金属なのに（いい金属だから、というべきかな)、ミスリルはあまり生産されてはいないんだ。

一説によると満月の月の光の中に、鍛えぬいた鉄をさらしておいて、やがて朝露が表面をおおうと、その鉄はミスリルになる。なんて話もあるけど、なにしろ人里離れたエルフの世界のことだから、くわしいことは誰にもわからないんだ。ぼくとしては由来なんかどうでもいいから、ミスリルのよろいが手に入ればいいんだけどね。

ミスリルよりすごいのは

ミスリルほど有名じゃないけれど、アダマントという金属も硬くて丈夫なんだ。どのくらい強いかというと、以前にちょっと紹介した『バーズ・テイル』というロールプレイングゲームでは、アダマントでできたアイテムは、ミスリルのアイテムよりも強力だということになってるんだから、なかなかの高い評価だよ。

でもアダマントがイマいちポピュラーじゃないのは、「エルフが鍛えたミスリル」のように、なんか詩的なイメージがないからじゃないかな。やっぱり今の世の中は、イメージ先行でもメジャーになったほうが勝ち。おっと、これじゃアイドル情報みたいだね。

さてその『バーズ・テイル』によれば、アダマントよりも強いものがあるんだそうだ。答えはダイヤモンド。うーん、何か変な気がするね。

ダイヤモンドは金属じゃないだろ、どうやってよろいを作るんだ、なんてモンクがすぐに聞こえてきそうだ。困ったな。実際のところキミたちの言うとおりで、ダイヤモンドは硬いけどよろいみたいな物に加工することはまず不可能なんだ。いったいこれはどうなってるのかな？

しかし「うーん」とちょっと考えたら、なんとなくひらめいたよ。どんな難問でも、私にまかせなさい。ぼくの考えではこのダイヤモンドは、この世界で宝石として通用しているダイヤモンドとは、同じ系列をひくけれどちょっと違う金属だと思うんだ。材質はダイヤモンドの系列をひくから、硬くて丈夫なものだけど、金属の一種だから加工することができる。ヘタに斬りかかると、剣のほうが刃こぼれをおこしちゃうんじゃないかな。

こんな金属がもしほんとうにあるのなら、そいつはものすごく貴重だろうね。そしてじつはこのダイヤモンドという金属の貴重さは、別なゲームで証明されてるんだぞ。それは有名な『ウィザードリー』のシナリオ2。この「ナイト・オブ・ダイヤモンズ」(ダイヤモンドの騎士）では、プレイヤーは失われたダイヤモンドの騎士の装備を、深いダンジョンの中から取りかえしてくるのが任務なんだ。ダイヤモンドのアイテムは、パーティが命をかけて探してくるほど貴重だ、ってわけさ（ちょっとこじつけになっちゃったかな)。

海に消えた謎の金属

といったぐあいに、この世界ではまだ謎の金属の話をしてきたけど、ひとつ忘れちゃならないものがある。それは、オリハルコンだ。

このオリハルコンていうのは、あの海底に沈んだアトランティス大陸で使っていた金属で、ある特殊な能力をもっている。それはなんと空中に浮かぶことだ。アトランティスではこのオリハルコンを軍艦の船体にはりつけて、空中を浮かぶ大艦隊を持っていたそうだ。もちろん今から1万年も前のことだから、こんな兵器を持っていたアトランティスは、ほとんど世界中を支配

73 「私のおフェラから逃げるとは、あなたも意気地がないのね」みどりはかってなことを言ってキミをバカにする。「だったら、あそこで勝負してみる？　でも私はおフェラだけじゃなく、あそこも名器と言われてるのよ」この言葉を信じるのなら**81**へ。ハッタリだと思うのなら**72**へ。

していた、などという話も残っているぞ。

ついでだからアトランティスの話をしてみようか。このアトランティスというのは、そもそもがたんなるホラじゃないんだ。あの有名なギリシャの哲学者プラトンが、その著書「クリティアス」の中でアトランティスに触れている。そしてアトランティスが天変地異によって、海底に沈んだとも記しているんだから、これは黒田某の書くいーかげんな話とは、ちょっと違うようだね。

もっとも著者が偉ければ、その記述が絶対に正しいか、といえば必ずしもそうとはいえない。このプラトン先生も哲学が商売だから、自分の思想をわかりやすく説明するために、このアトランティスを理想国家として創作した(悪くいえば想像でデッチアゲた)、などという説もあるんで、まあ確かなところはよくわからないんだ。アトランティスの1万年ほどじゃないけれど、プラトン先生の生きていた時代も、今から2000年以上前のことだからね。

ドラゴンは空のかなたに

さてそれじゃオリハルコンを使ったゲームはないのかといえば、ぼくが昔やったシナリオで、オリハルコンを登場させたことがあるんだ。こういったふうにロールプレイングゲームは、自分でかってにアイテムを創作してもいいので、新しいアイデアがひらめいた時にはなかなか便利なゲームなんだ。

ぼくの作ったのはオリハルコンのよろいが3つ。そのダンジョンはじつは出口がなくて、高い塔のいちばん上で終わってるんだ。もちろんそこから出るには、戦士がオリハルコンのよろいを着て、ほかのメンバーをかかえて空を飛ぶしかないんだ。ところが間のわいことに、最後に出てきたモンスターがレッドドラゴン！ 塔のまわりを飛びまわってるんで、戦士がオリハルコンのよろいを使って、仲間を運んでるひまがない。こんなことしてたら、あっという間に食われちゃうからね。

困ったな、どうしようかな、なんてパーティがみんなで相談してるうちに、レッドドラゴンは火を吐いて塔に襲いかかってくる。いよいよダメか、ってときに、魔法使いの頭にアイデアがひらめいた。

魔法使いは塔の中に落ちてたワラで、急いでワラ人形を3体作ったんだ。そしてそれにオリハルコンのよろいを着せると、ドラゴンめがけて放り投げた。もちろんオリハルコンのよろいは、ドラゴンのほうに向って、空中を上昇していく。ドラゴンはそれが人間に見えたのか、3つともペロリと呑みこんじゃった。するとオリハルコンの威力か、あの巨大なドラゴンですら空中を上に上にと持ち上げられていってしまったんだ。さらば、ドラゴン君、おたっしゃで……。

というわけだけど、この結末は別にルールにあるわけじゃない。どのくらいのオリハルコンがあれば、レッドドラゴンを持ち上げることができるか、なんてことは、おそらくどのロールプレイングゲームのルールにもないだろうね。正直なところ、これは魔法使いのワラ人形のアイデアが良かったんで、それなら助けてやろうということにして、ぼくがレッドドラゴンを空のかなたに飛ばしちゃったんだ。クライマックスは劇的なほうがおもしろいからね。

でもその後は、オリハルコンで戦士が空を飛んだりすると、どうも強力になりすぎるみたいなんで、ゲームからオリハルコンは姿を消した。つまりここでもオリハルコンは、幻の金属になったんだ。

読者の考えたおもしろいアイテム

11月号のこのコーナーで募集した「変ったアイテム」「笑えるアイテム」に多数の応募、どうもありがとう。その中から次の3名の作品がとてもおもしろかったので、ここに発表します。

なお、今回は最後にでてきた空飛ぶ金属「オリハルコン」のうまい使い方を考えてください。イラストも描いてくださいね。おもしろい作品にはコンプティークのオリジナルTシャツをプレゼントしますので、どしどし応募してください。送り先は、〒160 東京都新宿区四谷1－8－14 四谷1丁目ビル6F コンプティーク編集部「RPG」係。

東京都足立区・小林康之君

★変な宝箱

宝箱に近づくと、手足がニョキニョキはえて、迷宮の奥に逃げ、それを追っていくと、ほかの仲間もでてきて、なぐるけるの暴行をくわえる。

●イラストが楽しくて、説得力があります。

愛知県半田市・林勉君

★女にするくつ

このくつをはいて、モンスターの「あそこ」をけると、みんな女になってしまい、おしとやかになる。

●ウーン、とにかくこのイラストがなんとなくいいんだよね。

東京都荒川区・広瀬義明君

★まぼろしの変ったアイテム

ほうれんソード(80円)一戦っていておなかがすいたら食べる。戦死ールド(15000円)一これで戦うと死ぬ。はやり(60000円)ーとてもはやっている。アー魔一葉(非売品)一これを着ると早く死にたくなる。

●ダジャレでまとめた点を評価しました。

74　なんとかこの大きすぎるオマ○コを締らせる方法はないだろうか。このままでは粗チンとバカにされてしまう。
性感帯を捜してみるのなら12へ。乳首にかみついてみるのなら02へ。

黒ちゃんの RPG&AVG お助けコーナー

Question ●僕は今、『リ・バース』をやっています。しかし、怪物をやっつけて少女に話しかけても逃げていきます。そして光る物を取っても炎が消えて死んでしまいます。ここはどうすればいいのか教えて下さい。お願いします。

〈三重県桑名市・山村友美〉

Answer ●やあ、キミもここで悩んだのか。1人さびしく、くずれた城をさまよって、やっと見つけたかわいい少女。でも話しかけても、すぐに逃げていってしまうのだ。これは僕もくやしかったですよ！ さてこの場合は、直接話しかけたりせずに、女の子に背を向けて光る物をまず取り、それをよ〜く見てみよう。そして、あることをすれば、少女はかならずキミに興味を持つはずだ。女心をくすぐるには、直接アタックだけではダメなんだよ。

Question ●僕は今、PC88SRで『レリクス』をしています。自分の体も見つけたし、あとは女の人といっしょに……といきたいのですが、その女の人を助けるための「KEY」が手に入りません。いったいどんなヤツが持っているのですか？

〈福岡県福岡市・山口隆司〉

Answer ●山口くんの質問は、このゲーム最後の謎だ。さて問題の「KEY」を持っているヤツだけど、それはコンプティークの6月号でも紹介している“BEAST 5”が持っているんだ。しかし、そこで今までのキミの行動がためされることも忘れてはならない。さて、キミは「GET KEY」の表示を見ることができるかな!?

Question ●僕は高いお金を出して、『デス・トラップ』を買いました。しかし、始まってすぐの、ジャスミンの立っているところから先へ進めません。どうすればよいのでしょうか？

〈千葉県船橋市・小磯達也〉

Answer ●いや〜なつかしいゲームの質問がきましたね。しかも、とっぱなからつまずいているときたら、答えるしかないね。この場面は、007のジェームズ・ボンドが美女にたいしてやっているようなことをすればOK。美しい女性には、KISSでしょう。

Question ●僕は今、『ULTIMAIII』をやっています。ところが、どうしてもカードが見つかりません。太陽と月と愛と死の4枚あるらしいのですが、あるとしたらいったいどこにあるのでしょうか？

〈東京都目黒区・中島淳〉

Answer ●この質問には、一度10月号のこのコーナーで答えていますよ。これでも分からないというなら、もう少し答えてみましょう。中島くん、キミはどこでストレングスやインテリジェンスを上げたかな？ そう、アンブロシアの町には4つの寺院があるよね。じつは、この4つの寺院の下に眠っているんだ。さて、キミは物を捜すときどうするかな？ 僕なら「SEARCH」とするけどね。

Question ●はじめまして、クロ先生。僕は今、『はーりぃふぉっくす2』をやっていて、もう最後のところまできました。しかし、どうしても分からないところがひとつあります。それは、氷の城から出るときにトビラがあって、それがどうしても開かないのです。どうかこんな僕を助けて下さい。

〈千葉県野田市・今林豊〉

Answer ●この質問は意外と多いね。他にもハガキをもらっているけど、みんなトビラにたいしてどんなことをしたらいいのか分からないみたいだ。じつはこの場面では、トビラについている「玉」にたいして「タマ ○○」とればいいんだ。もう最後だし、ここはいくらか手荒なことをしてもだいじょうぶ。かならずトビラは開くよ。

Question ●僕は今、『ブラックオニクス』をやっていますが、色迷路の順番がわからないよう？ どうかヒントを教えて下さい。機種はMSXです。

〈佐賀県西松浦郡・野中和暢〉

Answer ●10月号でPCとFMをのせたら、他の機種の人からたくさんの質問がきました。そこでまずは、MSXから色迷路の順番をお答えしましょう。さて、順番は、緑→水色→赤→黄→紫→白。

75 感じ始めたジェーンに対し、まずは1回目めの挿入を試みるのなら90へ。フェラチオをさせるのなら83へ。

Question ●自分はPC8801mkIIFRで『覇邪の封印』をやっているのですが、最終段階のトビラが見つからずに困っています。3人の仲間を助け、3種類のカギも手に入れ、ドキアの穴から西側へ3歩進んで中に入っても、妖精はブキミとくりかえすばかり。どうか、トビラの場所もしくは出現条件を教えて下さい。

〈茨城県下館市・田中茂一〉

Answer ●田中くんの捜しているトビラのある場所は、3番目のカギのあったところから西へ6日行ったところにあるぞ。

Question ●僕は今、『覇邪の封印』をやっているのですが、仲間（3人の勇者）のいる場所と仲間にする方法がわかりません。ただ1人だけわかっているのですが、救出方法がわかりません。どうか3人の勇者の助け方を教えて下さい。もう2カ月もここから進めません。

〈兵庫県神戸市・的場智宏〉

Answer ●3人全員のことを教えるとあまりおもしろくなくなるので、2人まで教えよう。1人目は、ドーリスの町の市場にいて、キミが伝説の武器を持ってくるのを待っているよ。2人目は、カディアの町の酒場で踊り子をしながら、キミが伝説のヨロイを持ってくるのを待っている。そして3人目は、ハージャに……あとは自分でがんばってくれ。

Question ●『覇邪の封印』をやっているのですが、"復活の石"はどこにあるのか教えて下さい。

〈神奈川県厚木市・神田純次〉

Answer ●今回は覇邪の封印についての質問が多いね。神田くんもほんと、ストレートな質問なんだから。え～とね、復活の石はね、白の導師がよい子でいればくれますよ、と答えておこうかな。

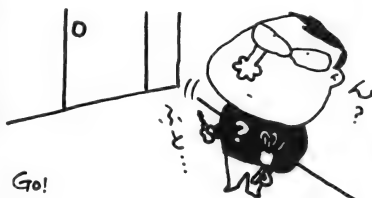
Question ●『ザナドゥ』で聞きますが、レベル10の塔内に"King Dragon"はいるのでしょうか？　教えて下さい。なお機種はPC9801VFです。

〈神奈川県横浜市・森田陽介〉

Answer ●ウ～ン、『ザナドゥ』ね、まあIのほうだからいいか、お答えしましょう。キングドラゴンのいるレベルは9です。そして、その塔ではマントルを使って捜してみると楽だぜ、ちなみに、キングドラゴンはちゃんとドラゴンスレイヤーを使って倒そうぜ。さらに言えば、まずはレベル10に行ってからだね。

Question ●『クリスタル・プリズン』をやっているのですが、ハッチから下へ降りれないで困っています。どうやったらいいのか教えて下さい。

〈高知県高知市・横山正〉

Answer ●そこの場所では、コルク抜きとロープとハンマー、そして釘があればＯＫ。ヒントは上を見ることだ。それから先は自分でがんばってくれ。

Question ●僕は今、『照魔鏡の伝説』をやっています。もう城内で4つの鏡は見つけたのですが、5枚目の鏡が取れないのです。鏡は見つけたことは見つけたのですが、どうしても取り方がわからないのです。ぜひ黒先生、教えて下さい。

〈京都府綾部市・荒井友和〉

Answer ●そこまできたら、もうあとは簡単じゃないか。あせらずに、あとはじっくり待つだけだよ。

Question ●クロ先生、はじめまして。僕はPC88で『ALPHA』をやっているのですが、どうしてもキースに会えません。どこで何をしたらよいのか教えて下さい。

〈群馬県新田群・石原信久〉

Answer ●ここでは、キースがどこにいるのか分かったら、わざと捕ってそこで暴れることだ。あとはロボットのスキを見て、「〇〇〇ヲ　トル」とすれば、キースのいるところまでたどりつけるぞ。

Question ●9月号にもあったんですが、「D&D」を初めてするには、どれを買いそろえたらいいのですか。また、値段を教えて下さい。そして、モジュールって何ですか？

〈愛知県今治市・池上康元〉

Answer ●この手の質問は毎回きますね。まずはね、「ベーシック・ルールセット」を買って遊ぶのがいいでしょうね。ついでに、どこで売っていますかといった質問も多いのですが、それについては発売元の株式会社新和に問い合わせて下さい。住所は〒101 東京都千代田区岩本町2－6－2　☎ 03-861-8983。

そして、もうひとつの質問だけどね、それは、マスターがいちからシナリオを作らなくてもいいように、できあがった"既成品のシナリオ"のことをモジュールっていうんだよ。分かったかな。

送り先

〒160 東京都新宿区四谷1-8-14　四谷1丁目ビル6F　コンプティーク編集部「RPG&AVGお助けコーナー」係。

76 キミが直美の足をペロペロなめていると、突然ケツの穴に何かを入れられた。それは火のついたロウソクであった。直美はキミのそのみじめな姿を見て笑い転げている。この屈辱に耐え続けるのなら**17**へ。ガマンにも限界、ついにブッツンして「てめえー！　半殺しにしてやるぞ！」と怒鳴るのなら**30**へ。

誌上体験アドベンチャー

ADVENTURE

連載その18　　先江　進

前回までのあらすじ

ガイアス星の自由の丘に封じこめられた、強力な破壊光線を発するAXIRON。それをいま、ソ連が奪取しようとしている。秘密組織の一員であるトミーは、それを阻止するためガイアス星に向かった。悪戦苦闘のすえ、自由の丘にたどり着いたトミーは、自由の女神像の下に隠された入口を発見したが……

殺人物体 AXIRON（アキシロン） Part 3

敵をまどわすために、トミーは丘のふもとの分かれ道で、わざと標識を違う方向にさしてきた。そして自由の女神像の所までやってきた。女神像は右手にトーチを持ち、左手はなぜか下をさしていた。下に入口があると考えたトミーは、女神像を暗号どおり動かすことによって、入口を開けることに成功した。

中に入ると、冷たい空気と暗闇がトミーをつつむ。この暗さではまともに進むことはできないので、トミーは這うようにして少し進んでみた。手がロープのような物に触れた瞬間、なにかが左から右へ勢いよく飛び、「ガチッ」と壁に当たってから、トミーの手元に落ちてきた。それが矢であるとわかったとき、いやな予感が体を震わせた。この先かずかずの危険がトミーを待ちかまえているのだ。

このまま暗やみの中を進むのは危険だ。ライターは持っているのだが、さてどうしよう。トミーはそのままの姿勢で後ずさりして、入口までもどった。

—○○○　○○←①

ＯＫ。

—○○○○　○○←②

ＯＫ。

—○○○○　○○○○○←③

ＯＫ。

—イリグチニ　ハイル

ＯＫ。洞窟は北にのびている。

—キタヘ　ユク

ＯＫ。床から30cmぐらいの高さに、左右２ｍぐらいにわたってロープが張られている。そのまわりには何本かの矢が落ちている。

—ロープヲ　マタグ

ＯＫ。ロープからすぐ先に大きな穴が開いている。

—アナヲ　ノゾク

ＯＫ。明りがとどかないので、底までは見えない。しかし、穴の向こう側にはなぜか階段がついているのに、こちら側には階段はなく、垂直に落ちこんでいる。

—ゲームヲ　セーブスル

ＯＫ。

—アナヲ　トビコス

トミーは少し助走をつけて穴を飛び越そうとした。もう少しというところで届かなかった。まっさかさまに落ちてゆくトミー。「ギャー！」というさけび声が響いた直後に、穴の底に仕掛けられた大きな剣にトミーが突き刺さり、そして静寂がおとずれた。

GAME OVER。

●とこのようにトラップに、はまることを覚悟でアクションを起こすっていうのは、ときには必要なんだ。それによってトラップの解決法がわかることだってあるんだから。さてと、穴の向こう側だけに階段があるってことは

—ゲームヲ　ロードスル

ＯＫ。トミーは穴のふちにいる。

—○○○○　○○○←④

それだけではわかりません。対象物も指示してください。

—○○○○　○○○○　○○○←⑤

ＯＫ。

—ロープヲ　オリル

ＯＫ。ロープの先までおりたが、足はまだ床につかない。

—○○○○　○○○←⑥

ＯＫ。１ｍぐらい落ちて床に着地した。床には何本かの剣が立っている。すぐそばに階段がある。

—カイダンヲ　ノボル

ＯＫ。階段を登ると、穴の反対側に出た。そこから北へは格子状の扉が行く手をさえぎっていた。扉の左側に数字を合わせてはずすロックがついている。この手のロックをはずすのは得意だった。すぐにはずして扉を引いた。だが動かない。押しても動かない。錆びている様子はない。この洞窟のトラップは、危険なものだけではなく、頭を使うものも仕掛けられているのだ。トミーは扉の右側に行き、そちら側を引っ張ってみた。「ギィーッ」やっぱりそうか。扉はかんたんに開いたではないか。

少し北に進むと、岩の床面がおかしいのに気づいた。よく見ると60cm四方

ぐらいの切れ込みがあり、どうもフタになっているらしい。ナイフを切れ込みにさしこみ、フタをこじ開けた。中をのぞくと深さは1mぐらいあり床に20cmぐらいの壺が置いてある。トミーは中に入って壺をとった。フタを開けてみると、液体が入っていた。量のわりにものすごく重い。非常に比重の大きい液体に違いない。こぼすといけないのでフタをしめ、持っていくことにした。

穴から出て、トミーはさらに北に進んだ。どんどんまっすぐ進んでゆくと、目の前を大きな丸い岩が行く手をはばんでいる。前進の力をこめて岩を押すと、なんと岩は手前に動きだしたではないか。あとずさりするトミー。だんだん岩の転がり方が速くなってくる

—○○○○　○○○←⑦

ＯＫ。

—○○○○　○○○←⑦

ＯＫ。岩がトミーにせまってくる。

—○○○○　○○○←⑦

ＯＫ。岩はもうトミーのすぐ後ろに来ている。ここには小さい穴がある。

—○○○　○○○○←⑧

ＯＫ。岩はトミーの上を大きな音をたてながら通過し、格子の扉を撃破し、そして大穴に落ちていった。

穴から出たトミーは、どんどん北に進み、とうとうつきあたりの部屋までやってきた。部屋の中央には水槽(すいそう)がある。水槽は奇妙な色の液体で満たされていて、その底に小さな容器が沈んでいる。そして、そこにはAXIRONと書かれているではないか。

「とうとう見つけたぞ！」

—ゲームヲ　セーブスル

ＯＫ。

—ヨウキヲ　トル

液体の中に手を入れたとたん、激痛が体を走りぬけた。みるみるうちに手の皮膚がおかされてゆく。トミーは意識を失った。そしてしばらくして息を引きとった。

GAME OVER

●いいタイミングでセーブしておいたでしょう。こんなトラップを予期していたのでね。

問題1

AXIRONの容器をとるにはどうしたらよいか。
ヒント：物には重さがあるのだよ。

AXIRONを手に入れたトミーは、急いで来た道をもどった。大穴の階段をおりると、そこには大きな岩があった。ロープの下まできて、

—ロープヲ　ツカム

ロープの先端は手をのばしても1mぐらい上にある。

—ロープニ　トビツク

届きません。

—イワニ　ノボル

ＯＫ。

—ロープヲ　ツカム

岩の上から横に手を伸ばしたが、あと50cmほどロープに手が届かない。

—ロープニ　トビツク

岩壁がでこぼこしているので、ロープはつかめない。

問題2

どうしたらロープにつかまって登ることができるだろう。ヒント：なにか忘れた物があるぞ。

ロープをよじ登り、女神像の下までやってきた。トミーが外へ出たとたん、ライフルの銃口が鼻先に現れた。5、6人の男がトミーを囲んでいるではないか。とっさにトミーは、

—○○　○○○←⑨

ＯＫ。

—○○○○　○○○←⑩

ＯＫ。容器からするどい光線がもれた瞬間、男達は苦痛のうめき声を発しながら、ばたばたと倒れていった。さあトミー、あとは地球に帰ればいいんだ。

丘をくだり、草原をかき分け、湖をまわって、トミーはスペースライナーにもどった。任務を完了したいまは、スペースライナーから見る宇宙が美しい。スペースライナーをいったん地球と反対の方向に向けて、AXIRONを排出口から捨てた。地球からどんどん遠ざかるAXIRON。

「こんな広い宇宙の中のたったひとつの星、地球の人間同士が争うなんて、もう終わりにするときだ」

今回の正解

問題1

これが今回の宿題A

問題2

洞窟のところで矢をとるのを忘れていたね。矢があれば、それでロープをひっかけてたぐり寄せることができるのだ。

ブラインドコマンドの正解

①ソトニ　デル
②トーチヲ　トル
③トーチヲ　テンカスル
④ロープヲ　ムスブ
⑤ロープニ　ロープヲ　ムスブ（前号の話でロープはもっていることになっているのだ）
⑥ロープヲ　ハナス
⑦ミナミヘ　ハシル
⑧アナニ　トビコム
⑨メ[illegible]ヲ　ツブル
⑨ヨウキヲ　アケル（AXIRONの発する破壊光線を目にうけた生物は、一瞬にして死んでしまうのだ。11月号を参照）

解決編 誌上体験アドベンチャー《11月号》 殺人物体AXIRON Part 1

ウ〜、なんと今回の正解は10％しかなかったぞ。どうしたんだ、みんな！　これぐらいの問題でくじけているようじゃ、まだまだキミたちのアドベンチャーセンスのレベルは低いぞ。ほんとうに、はじめからじっくり文章を読みなおしたのかい？　ほんとうにみんなガンバッテくれよな。

まず、間違いの中でもっとも多かったのが、プラグヲ　サガス　だ。たしかにプラグが見つかれば、それを取り付けて、コンセントに差しこめると思うよ。しかしだね、問題の文をよ〜く読んでみてくれよ。「○○○○　○○○とすれば、バッテリー補充用の器具が見つかり」となっているだろう。ということは、プラグを見つけたことが、バッテリー補充用の器具が見つけたということになるのかな？　ならないでしょう。問題もよ〜く読んでほしいな。

さて、正解は——バッグヲ　アケル——なのだ。本文中に、「色々な小道具のはいったバッグを持ち」とあるでしょう。そう、バッグの中にバッテリーチャージャーもはいっていたというわけなのだ。これが、バッテリー補充用器具ということ。みなさん、もう少しガンバッてくださいよ。今回のプレゼント当選者は、千葉県船橋市の大池一也君、新潟県長岡市の松前文章君、京都府綾部市の荒木秀典君ほか２名でした。コンプティークのオリジナルＴシャツを送ります。多数の応募、どうもありがとう。

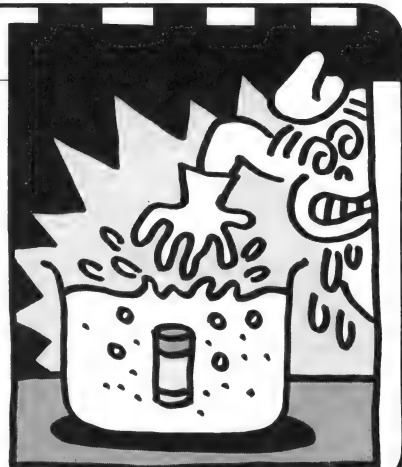
宿題と応募方法

今回の宿題も２つ。応募者の中から正解者には、抽選で５名の人にコンプティークのオリジナルＴシャツをプレゼントします。なお、12月号の解決編は２月号で、今号の解決編は３月号にて発表します。

宿題A

問題１を答えてくれ。今回の宿題はちょっとむずかしいかな。中学生の理科の勉強をしっかりとやった人なら分かると思うけど。とにかく手に入れた物をもういちど、しっかり見直してくれ。

宿題B

今回も前号につづき、キミのつくったショートショートのアドベンチャーを募集します。400字前後の作品で、答、そしてキミのコメントもつけて応募してくれ。また、優れた作品をまとめて発表します。

ゲーム・グルメの情報ビタミン

コンプティーク

情報局

アーケード・エクスプレス

ファミコン探偵団

ぬふぉくりーむ新聞

SEGAニュース

コンプティーク・ネットワーク

CONGRATULATION

これは来年もたのしみダナ

とにかくヨカッタヨカッタ

ハニーどうだいこの盛況!

フフ・

おっとカワイイ女のコだナ!

ホントに!

チャーリーたらどこなの?

ヤホー今日は飲むぞ!

カンパイ!

ボクなんだか酔っちゃったヨ

ん?

コンプティーク3周年記念パーティーさ!

おめでとう!

マアみんなゴキゲンネ!

© 1986 Charlie

イラスト/原美恵子

ファミコン探偵団

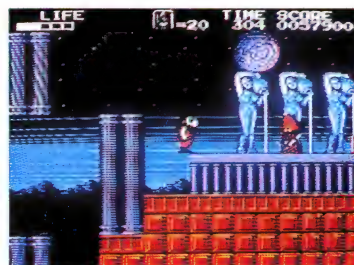
年末から年始にかけて、阿修羅（あしゅら）のごとき新作ラッシュ。紹介するコチラも大変だけど、キミたちもどれを買えばいいのか、迷っちゃうだろうねぇ。あれこれ迷うのが、また楽しいんだけどさ。

火の鳥
——我王の冒険——
鳳凰編

くだけ散った「火の鳥」の像を求めて、我王は国中を旅するのであった！

先月号のアニメ特集で紹介したときは、まだアイマイモコだったファミコン版『火の鳥』の最新情報第2弾であります。

このゲームは、アニメでもおなじみの我王が、盗まれた「火の鳥」の像を取り戻すため、ノミ1本を武器に、さまざまな障害物を乗り越え、敵キャラを倒すというアクションゲームなのだ。が、みごとゲームクリアするためには、地中や壁の中に埋まっているワープゾーンやアイテムを探さなければいけない——つまりアドベンチャーの要素もタップリつまっている。

んでもって、声を大にしていいたいのが、このゲームのスケールはとてもデカイ！ つうこと。なんせ1メガROMだもんね。

▲幻想的な雰囲気のなか、我王は進む

▲まん中右にあるのが火の鳥の破片だ

❖『火の鳥』全ステージ❖

編	ステージ
大和編	海岸、丘、岩、森、寺、ガケ、洞くつ、火山
来世編	浮遊大陸、クレーター、廃きょ、都市、工場
太古編	ジャングル、氷河1、氷河2

●映画と同じく、奈良時代の大和を背景とするステージ。全部で8つのステージが用意されていて、各ステージごとに、季節の変化が採り入れられている。奈良時代っぽい敵キャラや障害物がタップリ

●西暦2001年を舞台とするステージ。奈良時代から、ファンタスティックなSFの世界に飛んじゃうんだからタマゲタ！

●原始時代のステージ。地震が起きたり、背景が攻撃したりの迫力モノ

これが画面だ

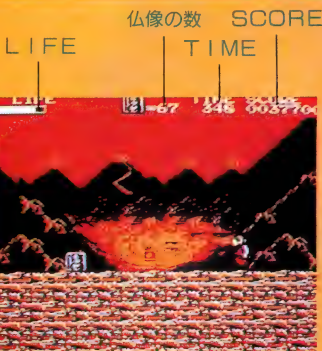
LIFE　仏像の数　TIME　SCORE

●LIFE
敵や障害物からダメージを受けると減っていき、0になると我王が死ぬ

●仏像の数
敵をやっつけると仏像になる。これを使って高いところに登ったりする

●TIME
残り時間。このゲームには時間制限があるのだ

●SCORE
得点が表示される。最高得点めざしてガンバレよ！

77 「いくわよ」ルミがちょろちょろと放尿し始めた。生温かい水がキミの顔を流れる。どんなにかわいい女でも、くさいものはくさいのだ。「今度はうんこよ」というルミに対し、こればっかりはごめんこうむりたいというのなら29へ。成り行きまかせで、ついでに見てやろうというのなら18へ。

舞台は奈良時代の大和だけでなしに、遠い未来を思わせる来世編や、原始時代の太古編があり、全部で16ステージ。

敵キャラやアイテムの数も多いんだからあ。とくに敵キャラ（障害物も含めて）がスゴイ。役人、盗賊などの人間キャラ、キツネ（『グーニーズ』だあ！）、ツチノコ、サボテンなどの動植物キャラ、そしてコナミ作品だからして、やっぱりモアイが今回も登場するんだよー。

▼昔、我王は極悪人だったが……

▲仏像は、こんな使いかたができるのだ

▲宝箱の中に、どんなモノがはいっているか？

時空の旅人

TIME STRANGER

いままでにないタイムアドベンチャーゲーム『時空の旅人』も、期待できそー!!

こちらも先月のアニメ特集で取りあげたが、変更になった点や、新しい情報がいくつもある。

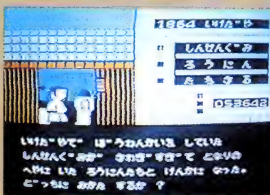
まず変更点。プレイヤーはまず、「本能寺の変」があった時点にタイムマシンで飛ばされる。で、ここがゲームスタートとなるわけ。

そして、各時代の人びとの質問に答え、行動することで歴史を変えながら未来へ向かうのだ。この質問に対する答えや行動次第で、異なった歴史をもつ10種類のパラレルワールドを、あっちこっち飛ばされゲームが進んでいく——これは先月書いたとおり。

さて、このパラレルワールドとは、どんな世界かというと、女性上位の世界、金がすべての世界、バクチで決まる世界、Hがすべての世界（エヘヘ）などなどユニークなものばかり。こうした世界を渡り歩き、最終的に、自分にとって最もウレシイ世界にたどりつくのが目的となる。

あっ、そうそう、もうひとつ新しい要素が加わった。プレイヤーが答えに迷ってモタモタしたりすると、敵機（タイムパトロールか？）が現われ攻撃してくるのだ。もちろん、この攻撃が命中するとゲームオーバーだぜ。

来月もこの『時空の旅人』と『火の鳥』の最新情報をレポするからね。

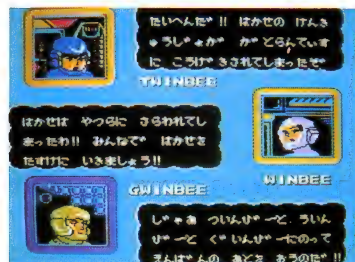
▲1637年、島原の乱に巻きこまれてしまった!?

▲おっと、幕末にきたぞ。新選組に味方するか、それとも……

▲アニメのほうも、オモシロイぜ。「火の鳥」といっしょに、全国的に劇場大公開です

もえろツインビー シナモン博士を救え！

かわいいキャラと楽しいBGMで根強いファンをもつ「ツインビー」が、3人プレイ可能でオモシロ度倍増して第2弾発売。もう、やるっきゃない。

全7ステージ、宇宙でもツインビーたちは戦う！

▲今度は鈴を打つんだ

▲敵キャラはユラ＝ユラ

前作の100年後、スパイス大王の孫「ガトランティス」がシナモン博士をさらってしまった。博士を救うため戦うのが、ひ孫のツインビーとカワイくて強い女の子ウインビー、グインビーの3人なのだ……、というストーリー。

ゲーム的に前作と一番大きく違うのは、従来の縦スクロールに横スクロールが加わった点だ。初めは、真横から見るツインビーにとまどうかもね。まずは慣れた縦スクロール面で鈴を取ってパワーアップし、横の面ではひたすら敵をやっつける、という戦法が正解。

敵キャラも増えてます

「もえろツインビー」はさすがにディスクでの発売だけあり、敵キャラの数も増えてます。その数70以上。当然すべておニューだす。右の写真のようなボスキャラが、それぞれアイスキャンディー、なると、たわし、蚊取線香、一輪車などのおかしなキャラを引きつれて攻撃してくる。こうなるともう、㋮(マルカツ)のマント犬長者・中野豪先生もマッ青のナンセンス・ワールドとしかいいようがないのだ……。

●ウルトラアーク

●ウォーターパイパー

●ロボガスター

●ステレオサウンダー

3人同時プレイの快感！

前作では2人同時プレイ機能が話題になったけど、「もえろツインビー」では、なんと3人同時プレイが可能なんだ。どう操作するかっつうと、1P、2Pはコントローラでツインビー、ウインビーを、3Pはジョイスティックでグインビーを、てなぐあい。で、実際3人でやってみると、もうタイヘン。3機がひしめき合っちゃって、協力して敵を倒すというより、鈴の取りあい、足のひっぱりあいになりそう。でも2機で合体すると、ワッカレーザーで敵を一掃できるのだ。暮れから正月、みんなでワイワイ遊べそうだ。

▲ワッカレーザー発射！ 敵を一掃

▲空中、地上キャラ別に分担しよう

サイバトロン 戦え！超ロボット生命体 トランスフォーマー デストロン

ウルトラマグナスは変身メカ。戦いまっせ!!

マイキャラ、ウルトラマグナスはロボット、トレーラーの両方に変身（トランスフォーム）できる。状況に応じて、即座に使い分けることが大事だ。またウルトラマグナスは、各ステージに隠されているエネルゴンキューブを取ることでパワーアップするぞ。見逃さないこと。ダッコちゃんの隠れキャラも隠れているらしい。

▲ウルトラマグナス、大ジャンプ！ 岩は確実によけること

▲ここはステージ6、2番目のタイムトンネルの中だ

ステージは全部で10、荒野地帯、神殿、氷河などが舞台になる。各ステージ最後では、デストロン軍団の強敵と戦わなくてはならない。

▲敵ボス、メガトロン。このデカさ！

▲このダイナザウラー倒せばジ・エンド

78 2人を同時にイカせるのは難しい。そこでキミは1人ずつ料理していくことにした。1人だけを相手にすると、もう1人が邪魔をする可能性があるので……、エミとやる場合にルミを後ろ手に縛っておくなら92へ。ルミを気絶させておくなら19へ。

アーケード エクスプレス

今年のAMショーの注目の的(まと)だったのが、大型筐(きょう)体。思いきりの興奮度で、今月もページせましとニューゲームを紹介だっ！ 担当はおなじみ「夜のお菓子」AO I です。

もうだめだ ワジマをよべ〜

くるっ

GO!

ダライアス

DARIUS

絶好調のタイトーさん、またもやってくれました。今回は迫力の3画面合体とFMステレオサウンドでキミを圧倒！

謎のエイリアンベルサーの包囲網を突破し 惑星ダライアスから脱出せよ!!

かつて高度な文明の栄えていた惑星、ダライアス。しかし現在は、謎のエイリアン「ベルサー」の襲撃により、滅亡の日を迎えるのも時間の問題となっていた。

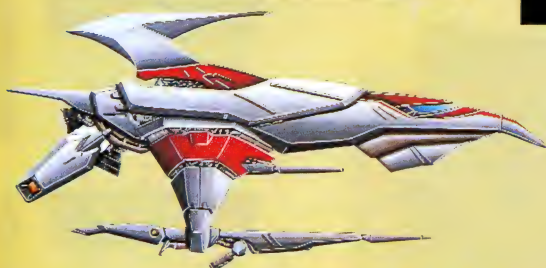
生存者の中から選ばれた２人の男女、プロコとティアットは、小型輸送機を改造した戦闘機「シルバーホーク」を操り、新たな居住地を目ざして、脱出をはかるのである——。

このゲームの注目点は数あれど、やはり３画面の横スクロールは圧巻。それに加えてのステレオサウンドとあっては、もうゲームにのめりこまないワケがない。

他にも多種のキャラ・パワーアップと、これは奥深。

▲プレイヤー１Ｐ・プロコ（左）と、ティアット（２Ｐ）のＣＧ！

MISSILE BOMB ARM

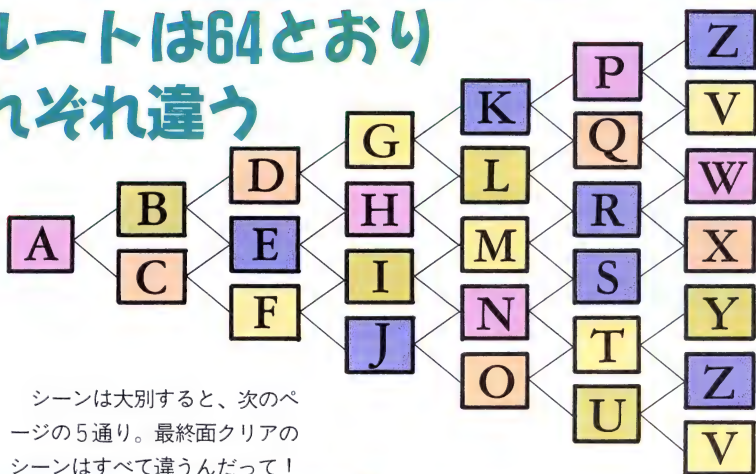
◀２機のシルバーホークのＣＧ。原画がリアルだから、デキは特上

▲そしてこれがその原画、さらに上方・前方・後方から見たところ。本物のモデライズみたいで、もう感動モノ！

イラスト／中野 豪

26種類のゾーンと究極のパワーアップがなんてったってスゴイ!

シーンの数はA～Zまでの26、さらに自機のパワーアップが、じつに24段階。おまけにデカキャラのグロさ、巨大さ。自機もかすんでしまう!?

脱出までのルートは64とおり シーンもそれぞれ違う

まず、右図を見ていただこう。(先月の某ゲームではないっ！)ゾーンAからスタートして、敵をけちらしながら先へと進んでいくのだが、その進路選択は、各ゾーンの巨大戦艦を倒してから、上下いずれかの分かれ道に入るようになっており、その選択の組み合わせは、なんと64!

シーンは大別すると、次のページの5通り。最終面クリアのシーンはすべて違うんだって！

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U Z V W X Y Z V

驚異の3×8段階パワーアップ

上方に示されているパワーアップゲージ。1つパワーユニットを取るごとに1メモリ増え、自機がパワーアップ、満タンになると1ランク攻撃力がアップする。なおやられると、そのランクの0の状態にもどる（ランクダウンはしない）。

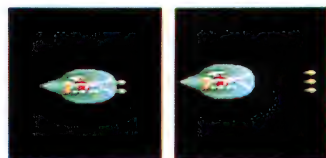
最強！

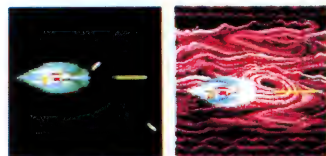
▲黄金に輝くハイパーアームをまとい、ウェーブ、マルチボムを装備した最強バージョン

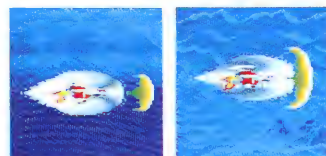
対空中物

MISSILE

いちばん最初の状態で、段階ごとに2連射、3連射と変わり、速射能力をアップする。

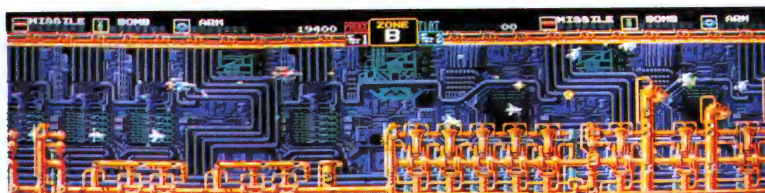
LASER

敵を貫通するレーザービーム。段階を追って長くなり、速射性もアップするが、ミサイルほどには至らない。

WAVE

最強の対空兵器。段階ごとに幅が広がっていく。貫通能力もあり、ここまで来ればもう無敵!?

さて、2人の女を同時にイカせるにはどうすればいいか。『うぐいすの谷渡り』というノーマルな技もあれば、まだ誰もやったことがない『秘技・ジャイアントスイング・ファック』というのもある。『うぐいす……』をやるなら97へ。『ジャイアント……』をやるなら10へ。

宇宙洞窟

いちばん最初のAゾーン。○ラディウスのシーンをホーフツさせるかのような背景だ。赤・青・緑のパワーユニットを取り、パワーアップしながら進もう。

都市地帯

建造物の並ぶBゾーン。
上下左右からの攻撃が続く。背景にぶつからないよう、注意すべし。後方から襲いかかってくる敵にも気をつけろ。

山岳地帯

冷ややかなるゾーンC。
ごつごつした岩山と、気流の波打つ空が美しい。
色付きの敵は打ち逃がすな！

バンアレンベルト

アステロイド地帯、ゾーンM。
下半分だけ出ている紫色の惑星は、当たるとミスになる。敵の攻撃はゆるやかだが、損石の飛来にだけは十分に気をつけよう。

海底基地

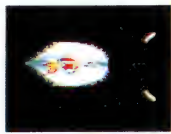
不気味な美しさの、ゾーンE。
このほか、海底に沈んだ遺跡の背景の面もある。
浮遊するチオナミドには注意。

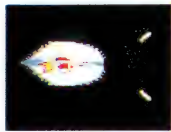
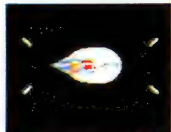
対地上物

緑のユニットはボム（対地上用）のものだ。これも大きく３段階に分けることができる。

BOMB

いちばん最初の状態で、斜め右下方に１発ずつ発射できる。段階を追えば連射できるようになるが、はっきり言ってこの状態ではまだ役不足かな？

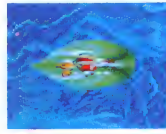
TWIN

前方斜め２方向にボムを発射できるようになる。
上方からの攻撃もカバーすることができるので、前方の攻撃に関しては強度倍増。さてもう１段階！

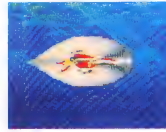
MULTI

なんと×字方向にボムを発射できる。
後ろから追ってくる敵、前方で撃ちのがして去っていこうとする敵などこいつがあれば大丈夫！

防御

いわゆるバリアで、ゲージ１メモリにつき、３回のダメージに耐える。これも３段階にグレードアップ！

ARM

敵の弾のみに有効な、いちばん最初のランクのバリア。色は緑色、この状態ではまだ心もとない。青玉を８つ集めて次のランクに。

SUPER

青玉を８つ回収すると、バリアがシルバーに変わり、敵の弾に加えて本体にも有効になる。
ただし、背景だけには「けっちょんちょん」なので……。

HYPER

さあ見て下さい、この輝かしいゴールドカラーを！ここまで来ると、背景に当っても大丈夫になる。
あとはうまく敵さんをかわして進んで下され

80　キミはついにスペルマを発射してしまう。だが突然降くだけになり、ふらふらと部屋の中を回り始める。目もクラクラして何も見えない。そのうち窓を突き破り、塔の下に落下してしまった。END

これで全部と思うなよ

敵キャラ図鑑

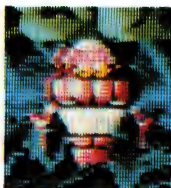
敵のキャラクター、出るわ出るわのスゴイ数。攻撃パターン・フォーメーションも多彩で、プレイヤーをほんろうさせるのだ。
なかでも、ゾーンの最後に出てくる巨大戦艦は魚をモチーフにしており、これがまた気色悪う〜！

地上・天井の敵

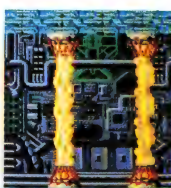
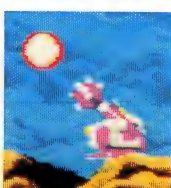
●ベンサーG21
洞窟やバンアレンベルトを左右に移動しており、左斜方に攻撃をしてくる。ボムでやっつけろ。

●ウカサR24
メガホンに似てるが、べつに「うーやーたー」とかミラクルボイスは発してきません。楽勝!?

●メヅヒW25
パッカリと口を開けて、ミサイルを撃ってくるという、対空用の高射〇ックマン。たいした奴じゃない。

●マヤリークD18
洞窟などの天井にくっついていて、プレイヤーが近づくと落下して、爆発する。その前に撃つべし。

●カオミートE6
左70〜80度位の方向に、ヒョロヒョロ弾を発してくる。この弾は撃ってしまうことができます。

●タバシY12
何がうれしいのかよくわからんが、空中を上下に浮遊している。手前でたたくのがいいでしょう。

●ラハーオB22
上下に対になっており、電磁バリアをはっている。片方を撃てば、このバリアは消滅する。

●ラムマイF14
あっち向いたり、こっち向いたりと、プレイヤーの方向をキョロキョロ向いて攻撃してくる、やらしいヤツ。

●カナタI10
●ワガターキL3
とってもイヤな「インセキ」。カナタ(大)は撃つと、2つに分裂！

巨大戦艦を撃破!! ルートを選んで進め!!

下からズズズ……と出現し、しだいにその姿を現わしてくるブキミな巨大戦艦。とことんまでグロテスクなデザイン、さらにはムチャクチャ強い。最強のヤツは100発以上撃たなきゃダメなんやて!?

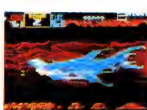
シーラカンスがモデルの、キングフォスルA 口が開いているときに弾を撃ち込め

敵艦を落としたら、次へのルートの選択。画面後方にさがって、上下いずれかの道を選んで、先へと進むのだ。次のゾーンには、さらに強力な敵が………!?

キーン ベイオネット

ファッティ グラトン

デュアル シュアーズ

アイアン ハンマー

グリーンコロタナス

ストロングシェル

エレクトリックファン

オクトパス

カトルフィッシュ

グレートシング

信じたからには何らかの対策が必要だ。しかし名器といってもいろいろあって、どんなタイプかまるで分からない。まずは指を入れて様子を探ってみるのなら33へ。意表をつくためチ〇ポのまわりにカラシを塗りたくるのなら48へ。

空中・海中の敵

●ミラーゼ
右から左へ、さっそうと優雅に飛んでくる。たまに色つきのヤツも来るぞ。

●フォルム
天井から降ってきたかと思うと、プレイヤーに向かって来る。ツインボムがほしい！

●スレイド
下から現われ、くの字を描き高速で上へ消える。撃ち逃がしやすいキャラだ。

●ロロキン
なにも考えずにまっすぐ右から左へ飛んでくるヤツ。上下にあまり動くと衝突するぞ。

●タノール
5つぐらいグループになっていて、まん中を中心に回転飛行をしている。たいしたことない。

●アミド
右から出現し、S字を描いて左へ消える。消えたと思ったら、突然再登場するのもいる。

●スピクリム
後方から一列で出現し、抜きぎわで弾をまいて、上下に変化して、右へ消える。

●セトア
ピョンピョンとはねながら口を開閉させ、おまけに弾まで撃ってくるひょーきん者。

●ラルジル
右上から出たかと思うと、クイッと折れ、2回転宙返りをやらかす、アクロバット選手。

●クロム
右方から2列で出現、ジグザグ飛行で向かってくる。ありきたりだが、ちと手強い。

●デリドマイド
下がるわ、戻るわ、でまた向かってくるわと、フェイントをかけながらやって来る。

●チオナミド
海中をフワフワ浮き沈みしている。あんまり近づいて撃つと、爆発に巻きこまれる!?

アーケード版 SEGAニュース セガ情報局

「アウトラン」旋風新宿で最高調!!

やっほー、みんな『アウトラン』やってるかな？　私はすでに全コースゴール、誰の挑戦でも受ける！といったところ。

さてさて、新宿で「アウトラン・チャレンジカップ」というイベントがあるヨ、という話を風に聞き、行ってきたのが10月20日。新宿アルタ前の野外ステージで、文化放送協賛で行われていたのでした。――お昼からの3回のイベントで、2部からはプロのレーサーの方も来ていて、いろいろとお話を聞いてきたのだ。

私？　しっかり出てきて、賞品までもらってきてしまった。失礼しました。

▲さて、この中に悪人（私）がおります。いったい誰でしょう(素顔をはばかるＡＯＩでした)？

「カードシステム」ついに発動!!

前号のＡＭショー特集でも紹介させてもらった、セガ「ゲームカード」システムが発売された。

カードを入れてゲームができるというのは確かに便利なんだけど、一般のお客さんにはどの程度アピールできるかというのが気になる。他のＡＭ業者の便乗も、普及にはかなり影響するのでは……？

なお余談だけど、12月21日、セガがついに「アウトラン」「スペースハリアー」をレコード化!!

82
キミはマットの上に寝かせられ、体中をアワだらけにされた。「ボディ洗いをしてあげる」と、みどりはキミの上に乗っかかり、体を前後にスライドさせ始めた。このまま、なすがままにされるのなら49へ。ガキッと抱き止めて、いきなりキスをするのなら34へ。みどりをはねのけて、アワを洗い落とすのなら73へ。

SEGAニュース

セガ情報局

ついに2M（メガ）カートリッジ登場！　スペースハリアーが家でできるなんてMARK Ⅲユーザーは幸せもんだ!!

寿!

イラスト／椙村嘉一

SPACE HARRIER

PUSH START BUTTON

©SEGA 1986

待ちに待ったスペースハリアーがついにやってきた！

序章　かくして英雄伝説は幕を開ける!!

奇跡はいつも突然やってくるものなのである。4M（メガ）になるとか、敵が動かない、などといったウワサの流れるなか、ついにMARK Ⅲ版スペースハリアーが我々の前に姿を現わしたのだ!!

疑い深い人のために言っておこう。これはすべてMARK Ⅲ版の写真である。もちろん動いている。いきなりこんなものをつきつけられて動揺する気持ちはわからなくもないが……。

舞台は宇宙暦6226年、そう、あのファンタジーゾーンが6216年だから10年後ということだ。ん？　もしかするとこれはドラゴンランド＝10年後のファンタジーゾーンということなのか？　ともかく、キミが気合いを入れるときが今、やってきたのだ。

プロローグ

地球の所属する銀河系、そのはるか彼方の銀河系、そのまたはるか彼方、美しい理想郷があり、「ドラゴンランド」と呼ばれていた。

かつては、[illegible]満ち溢れる、平和な世界であったが、ある年を境に様相は一変した。時に宇宙暦6226年、邪悪なる者の思念により、超自然現象が彼の地を襲い、美しかった世界は荒廃し、彼らが解き放った正体不明の魔生物が、はびこり始めた。

何もかも滅び去ったかに見えたドラゴンランドであったが、唯一、正義のドラゴン「ユーライア」が、抵抗を続けていた。彼は、この荒廃したドラゴンランドを救ってくれる戦士を捜し求めていたが、遂に見つけだすことができた。「地球」の超能力戦士「ハリアー」その人である。

ユーライアからの思念をキャッチしたハリアーは、凶悪な魔生物を壊滅させるべく、ドラゴンランドの地へと降り立った。

かくして、後に SPACE HARRIER SAGA として語り伝えられる伝説が、全宇宙の前に、その主人公と共にヴェールを脱いだのである。

LONG AGO,FAR AWAY IN SPACE, THERE EXISTED A "FANTASY ZONE" WHERE A COURAGEOUS HERO CALLED OPA-OPA (THE PLAYER) FOUGHT IN A VALIANT CAUSE TO RESCUE THE "FANTASY ZONE" FROM ITS ENEMIES.

IN THE SPACE YEAR 6216, THE INTERPLANETARY MONETARY SYSTEM COLLAPSED, CAUSING ALL OF THE PLANETS TO BECOME PANIC-STRICKEN.

▶年代に注目　左のプロローグのものと10年しか違っていないではないか!!

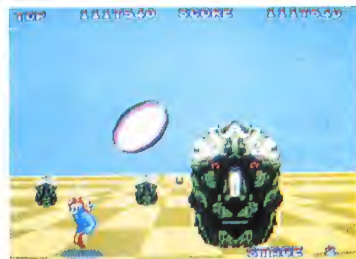
83　ジェーンは中ほどまでしかくわえてくれない。ぐっと奥まで強引に入れてしまうのなら63へ。「このヘタクソ！」と言って、やめさせるのなら01へ。

第1章 MOOT(ムート)からCEICIEL(セイシェル)に至る道

全18ステージのオープニングを飾るMOOT(ムート)から気分はすっかり"超能力戦士ハリアー"だ。慣れないと3D効果の画面は距離感がつかみにくいという人もいるかもしれないけど、このゲームは自然な感じにできているから大丈夫だと思うな。このステージで気がついたんだけど、地上を走っているときに草にひっかかると、彼はきちんと(?)つまづくのだ。細かいところにも手を抜かずに良くやってるもんだとひたすら感心。アーケードと同等以上のものでなければ出さないと言うだけはある。

▲3つに割れる知的な敵、トモス

最初のステージは敵の複合攻撃がないからそれほど苦戦はしないと思う。ドラゴンやアイダくらいなら初めてのプレイでもなんとかなってしまう。

アイダといえば、以前セガにいた人がモデルで、その人の名前をつけちゃったんだって。

▲これからウワサのアイダです この顔がネェ

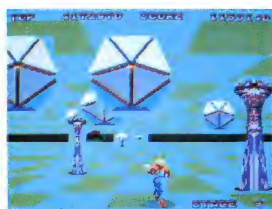
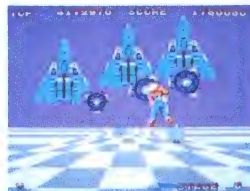
今回はいつものようにHow to はしません。なぜかって? それはキミが"超能力戦士"だから? それとも根性で気合いを入れるしかないから?

▲このゴダーニの動き、迫力、容貌、どれも絶品!

▲意外にひょーきんな顔のスケイラ

▲スケイラの大群! グロテスクな顔だネ!!

第2章 OLISIS(オリシス)からPARMS(パームス)に至る道

いよいよこのあたりからハードになり始める。1upポイントは500万点だからボーナスステージでの得点が重要になるんだ。おっと、そんなにコインを用意したってコンティニュープレイはできないョ! なにしろこのゲームは開発者が最後まで行けないものを、ということで作られているんだ。とくにタワーの多い場所で攻撃を受けたときにはもう運の良さかニュータイプの資質(?)が必要。また周囲にバリアのようにザコを付けているボスもいるから手間がかかってしまうだろう。

▲ジェット機のこの迫力!!

▲バーコーメンとマンモス

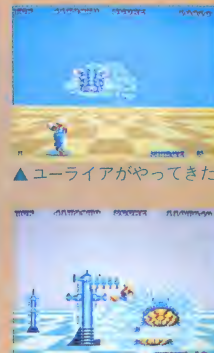
残機を減らしてしまったキミ。次のボーナスステージでガンバレ!

▲でかい顔のまわりにでかい岩がグルグルとは……!!

▲敵の攻撃の美しさにドキッ!

▲ビンズビーンの立体感が魅力

戦士とユーライアの邂逅(かいこう)

ステージ5と12は、ハリアーが唯一の味方キャラクターのユーライアの背中に乗って地上物を破壊していく。地上物1個につき5万点のボーナスだ。ハリアー(キミ)に助けを求めてきたユーライアとの共同作戦だから心強いはずだ。ここでのポイントがこれから先のキミの運命を決めると言っても過言ではないだろう。心してかかってくれ!!

▲ユーライアがやってきた

▲地上物を全部破壊せよ

84 ジェーンの体が大きすぎて、なかなか性感帯が見つからない。そのうち舌が疲れてきてしまう。あきらめてオッパイもみもみ作戦に切り変えるのなら95へ。最後まで性感帯捜しに努力してみるのなら11へ。

第3章 DRAIL(ドレイル)からNARK(ナーク)へ至る道

キミは、はたしてこのステージ13まで来れるか？　バーバリアンの迫力を、ウイウイジャンボの神秘さを、自分の力で確めることができるだろうか？　それほどに、この区間はきびしいのだ。

しかし、ここを通っていかねばならない。キミは英雄なのだ。

そしてこの物語はとてつもなく長い伝説の一部に過ぎない。行け！　ドラゴンランドに平和を取り戻すために。そしてキミが伝説の人となるために。ここを過ぎれば残るステージはただ1つ。全力で最後まで戦い抜こう!!

▲見た目のとっても強そうなドム三人組デス

▲暗所で見るとさらに迫力のタワーと二十面体

▲スタンレイがドムを投下してきた！

▲ルーハーに囲まれているバーバリアン

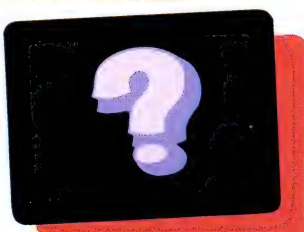
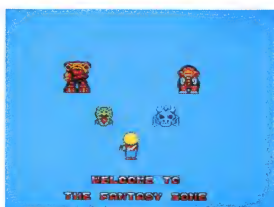
▲コマ犬に守られているウイウイジャンボ　岩には要注意だョ

▲レッドドム、通称"シャー"だって

▲ウイウイジャンボのベールを取ると…

第4章 そして… ABSYMBEL(アブシンベル)へ

ステージ18、ここは自力で来た者だけが見ることの許される秘密のステージだ。ボクもまだ見たことはない。1日も早くドラゴンランドに平和を取り戻そう！　そして伝説の主人公となろう！

◀デモを見てると各キャラがあいさつをしていって、最後に全員そろってもう一度ごあいさつ

▶ヘコッ、オヤッ？　ウェルカム・トゥー・ファンタジーゾーンだって　これはどういう意味なのかな？

終章 戦いは終わった……しかし戦士に休息はない！

すべてが終わった。魔生物はドラゴンランドから、1匹残らず駆逐され、邪悪なる者の影は取り払われた。邪悪なる者が、この地を再び、その毒牙にかけることはないであろう。平和が再び戻ったのだ。焦土と化したこの地にも、やがては緑の木々が咲き乱れ、動物たちも地に満ちあふれることだろう。

たしかにこの戦いに勝利することはできた。が、あの不気味な空中都市は？　ドラゴンランドを荒廃させた、彼らの目的は？……単なる破壊ではなく、なにか深い陰謀を秘めているとしたら？……

ユーライアの賞賛を後に、ハリアーの勇姿が、宇宙へと去っていった。

かくして「SPACE HARRIER SAGA」の第1部はその幕を閉じた。が、この先、さらなる激闘につぐ激闘、死闘につぐ死闘が、ハリアーを待ちかまえていたのである。

THE END

85　「まァー、私たちに逆らうなんて生意気ね。エミ、やっちゃいなさい」ルミがそういうと、エミはギリギリとキミのチ○ポをかみ出した。このままではちぎれてしまう……。しかたなく言うことをきくのなら**77**へ。エミの髪の毛を引っ張って引き離すのなら**08**へ。

バグ&隠れキャラ

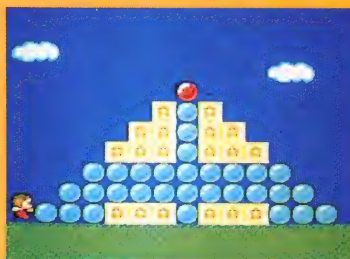
スペースハリアーで4ページそっくり写真で埋めてしまおうと思ったら、こっちにもたくさんの情報が寄せられてしまった！　と、なればやらないわけにもいかないネ。ああ！ もっとページを！

『アレックスキッド』に近道発見!!

倒す必要がないにしては、みょ〜に大きいと目をつけていたタコに、ついにワープを発見したぞ！ やりかたはゲームを始めて最初のタコをやっつける（このときに、タコに一度でもやられてはダメ）。そしたらタコ壺の上で1ボタンを下に押していればいいんだ。すると地下へのワープトンネルがあって、お金は手に入るわ、1upはできるわというとってもお得な近道になっている。情報提供＝松井幸次郎クン（新潟県）

▲タコの足をパンチしてツボに……

▲ツボの下には別の世界が待っている

▲迷路みたいだけど、本当はどこでも通れる

▲はっきり言ってここはボーナスステージだ！

▲おまけに1upもあるなんていたれりつくせり！

『アクションファイター』に新隠れキャラ

もうないと思ってたのにまたまた隠れキャラが発見されてしまった！　フットボールは2面の逆ト字形のまん中を空対地ミサイルで撃つと出る。ヨットは1面の最後から2番目の旗のない島を撃つと出るんだ。どちらもうまくまん中に当たらないと出てこないようなので、何度もチャレンジしてみて。情報＝五十嵐丈起クン(兵庫県)

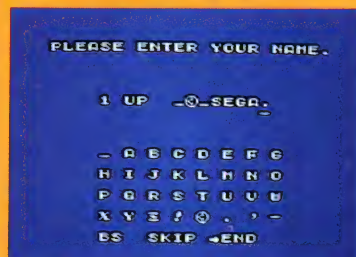
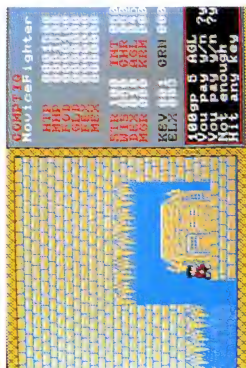
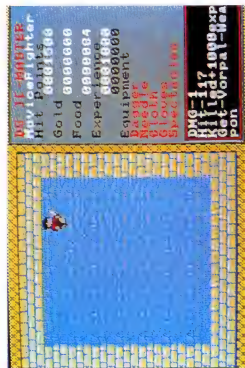
◀ちっちゃいから見のがしやすいので注意しよう

◀フットボールはまあ出しやすいほうだね

フォローアップ バグ&隠れキャラ

フッフッフッ！　ひっかかってしまいましたネ。11月号であれほど良く読みなさいと言ったのに。11月号の134ページのアクションファイターの名前の写真をよ〜く見てみなさい！　えっ！ 松本典子のファンなのかって？　ま、それはこっちに置いといて、左の写真を見てネ。"␣©␣SEGA." (␣はスペース）と入力しているでしょ？

じつはこれは敵の弾丸に当たっても大丈夫という半無敵コマンドなんだ。弾丸と限定したのでもわかるように敵の体当たりや路上で道路外へ出たときは効果がないんだ。このほかにも"名前"がありそうだから探してみてネ。

それにしても識別記号作戦にひっかかって某B誌を見てハガキを出したキミ、今度から毎月きちんと読んでョ！

▲11月号のこの写真にピンときたキミはエライ

そふとくりーむ新聞

発行所・コンプティーク情報局
東京都新宿区四谷1-8-14

さすらいのかくれんぼ

今月は「ザナドゥ　シナリオⅡ」でまとめました。ケーコさんゴメン！

HOW TO WIN担当のケーコさん、ゴメンナサイ。本来ならHOW TOで取りあげるような内容を、今回はこのコーナーでやっちゃいます。みんなナイショにしててね。

ということで、まず1本目はFM7用シナリオⅡのカリスマを利用した必勝法を紹介しよう。前作と同じようにカリスマを50にしてアイテムショップに入ると、アイテムを25GPで買え、50GPで売れるのだ。これを2時間ほど続けていると大金持になれる。さらに、アワーグラスをたくさん買っておいて、レベル3のアワーグラスを売っている店で、逆に売りさばくと大金持ちになれるんだ。で、ポーハルウェポンや十7ラージシールドを買えばほとんど最強。カリスマを60にすると言う情報も入っているのだが、うわさではカルマがつくらしい。

▲カリスマを50にしてここに入ると…

これは愛知県の今井信光君からの情報。

次はPC88のシナリオⅡの必勝法だ。前作のバグ取り用の名前を使うと、シナリオⅡではすぐ死んじゃうよね。これを死ななくする方法があるんだ。やり方は、DディスクとCディスクを入れて立ちあげた時に、スペースキーを押しっぱなしにする。ようするにタイトルとBGMを出さないでスタートさせればいいんだ。気をつけてほしいのは、以後プレイする時は、いっさいタイトルとBGMをだしてはダメということ。1度でも出すともうそのキャラは使えない。編集部では、DS＝―MASTER〃を使用して確認。〃@Yoshio.Kiya@〃を使うとドラゴンスレイヤーとバトルスーツとデスがニセモノなんだ。この情報は静岡県の富永和也君からのもの。

▲まずは王様に名前をつけよう

次は福岡県の江藤文人君が見つけてくれた秘技を紹介しよう。キャラクターを作り、アイテムショップに行ってマントとアワーグラスを好きなだけ買って、洞くつに入る。「AディスクとDディスクを入れかえてリセットして下さい」と出たら、マントを使って左に5キャラ分歩いて下へ歩き続ける。すると今いた画面と同じ画面が出てくるので、スペクタルズを使い「AディスクとBディスクを入れかえてリセットして下さい」の2段下を調べてみてほしい。「Tomoo.Yamane」と言う敵がいるはずだ。アワーグラスを使いそこに入ると戦闘モードになる。うまく倒すとポーハルウェポンが手に入るのだ。そこでもう1度マントを使って、最初に出た所の2つ右か左でセーブすると、キミのキャラは、レベル1で戦わずにしてポーハルウェポンを持っていることになるのだ。しかも逆さツララを抜けていることになる。

次は全機種にて確認済みの必勝法だ。最初からポーハルウェポンと十7ラージシールドと十2リフレックスを売っている店が、レベル1にあるのはみんな知ってるよね。そのショップの行き方＆利用法を紹介しよう。

▲ゲッ！　敵が見えないじゃないか！

1　まずトレーニングラウンドで2700GPだけでキャラクターを作る。この時カリスマを100にする

2　アイテムショップで現在持っているスペクタルズとレッドポーションを売ってしまう。つまり1350GPのこることになる。

3　マントを2～3枚、ボトルを1個、デーモンズリングを22～23個買う。

4　レベル1に入ってすぐマントルを使い左に行ってワープする。ショップのカンバンがひとつ。見えたところで下に降りる。

5　降りていくと階段状のところにShopが2つあるので、ここに入る。

6　左の店に入るとデーモンズリングが5000GPで売っているので、持っているデーモンズリングを売る。（カリスマが100なので2500で買ってくれる）

7　店から出て、クロスを使って右の店に入る。

8　この店はポーパルウェポン、十7ラージシールド、十2リフレックスが売っているのですばやく買う。（この時、クロスの効力で半額で買える。）

9　マントルを使い、今来た道をもどり、買った物を身につける。

キミはレベル1にしてフル装備なのだ！　この情報は、東京都の渡部静一君からだ

▲このお店に気がついた人、何人いるかな？

こんなにいっぱい出ている お買得自販機"武尊"ソフト

みんなこんな便利でお得な自動販売機があるのを知っていたかな。その名はソフトベンダー"武尊"。ソフトの自動販売機なんだ。

まずどこが便利なのか。この武尊が設置されているお店が全国で100カ所以上。しかも毎月20店ほどの割あいで設置店が増えている。その上自販機だから、ちょっと買いにくいソフトも買えちゃうというわけだ。こりゃ便利だわ。

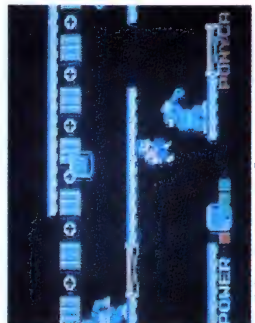
さて、どこがお得か。こりゃもちろん値段だよね。なんとこの武尊では、市販ソフトが30〜50%オフで売られているんだ。たとえば、「ブラックオニキス」なら、市販価格が7800円のところ、武尊価格なら5400円となるわけなんだ。また、武尊のユーザークラブの会員になると、数々の特典があり、ソフトがプレゼントされるというイベントにも参加できるんだ。これをお得と言わずして、何をお得と言おうか!

「それでも、あんまりおもしろいソフトはのってないんだろう」なんて疑り深いキミたちのことだから思ったかもしれないけど、しかし実際にはそんなことはないんだ。たとえば、これから武尊にのるソフトをあげてみると。

「クリスタル　プリズン」「殺人倶楽部」「未来」「メルヘンヴェールII」「レリクス」「カサブランカに愛を」など。ちょっとのるのが遅いって、そのくらいガマンしなさい。世の中いいことばかりじゃないだから。でもそのかわり武尊には、ほかでは手にはいらないタケルオリジナルソフトというのもあるんだぜ。

たとえば、以前コンプティークで紹介した工画堂スタジオの「へらくれす」がそうだったし、今回ソフトハウスマラソンで取材した、シンキングラビットの「マデリーン」もそうなのだ。

これだけのソフトが低価で手に入るなんて、この幸せもの。しかも武尊の設置店ではタケルオリジナルグッズがあたるようなキャンペーンを企画しているから、これからのゲームフリークは、"武尊"から目が離せないのだ。

▲ソフトマラソンでも紹介した「マデリーン」

▲武尊オリジナルの「タケル伝説」

最新"武尊"ソフトTOP15

	ソフト名	会社名	対応機種
1	メイドゥム	NCS	PC88、X1
2	トリトーン	ザインソフト	PC88、X1、MSX
3	ロストパワー	ウインキーソフト	PC88、X1
4	ロボレス2001	マイクロネット	PC88、X1
5	ランボー	パック・イン・ビデオ	MSX
6	ドラゴンスレイヤー	スクウェア	MSX
7	ザナック	ポニー	MSX
8	アルファ	スクウェア	FM7、X1
9	A列車で行こう	アートディンク	PC88、FM7
10	スーパーピットフォール	ポニー	PC88
11	へらくれす	工画堂スタジオ	PC88、FM7
12	アーコン	BPS	PC88
13	フォールフェル	タケルソフト	MSX
14	ハイドライドII	T&Eソフト	PC88、X1、FM7
15	カレイジアスペルセウス	コスモスコンピューター	MSX、FM7

斉藤由貴ちゃんがいっぱいいたNECのフェアでした

恒例になったNECパソコンフェア'86が、11月6日から8日まで、東京は品川のパシフィックホテルで開かれた。

今年の目玉はなんといっても斉藤由貴ちゃん、じゃなくて、ニューバージョンが発表されたばかりの98と88のシリーズ。ホビーユーザーには、PC88の後継機、8MHzの新しいCPUを採用し、さらに処理スピードが高速化したPC8801MHやFHが、ビジネスユーザーには、640×400ドットの大型液晶ディスプレイを搭載したハンディな98、PC98LTが注目を集めていた。

また、このフェアは、NEC協賛のソフトハウスも一同にかいし、今回はビジネスからホビーまでの150社以上の会社が出展した。

特にボクらが注目したホビー関係のソフトハウスは約30社。各社、これから年末にかけての新作がデモンストレーションされ、にぎやいでいた。

特に人だかりのはげしかったのは、ゲームアーツのブース。新作「シルフィード」が人気を集めていた。また、ビジネスマンが多かったせいか、光栄の「トップマネイジメント」も注目されていた。

ほかにパソコン通信コーナーや周辺機器のコーナーなどがあったが、特に目についたのが斉藤由貴ちゃんのパネル。一枚欲しかったなあ。

▲入口にいきなり新製品が展示されていた

移植版情報

☆グラディウス(コナミ)PC8801/5D/6800円

☆スーパートリトーン(ザインソフト)MSX2/R/5900円

☆ジェネシス(スクウェア)PC8801/5D/4900円

▲これも武尊にのるソフトなのだ

コンプティークネットワーク

情報部員コーナー

ハッピー　ニュー　イヤー！
新年にふさわしく、12人の新情報部員の誕生だよ。新年早々、縁起がいいみたい。一年の計は元旦にありだよ。みんなもがんばってね。

今月も新部員が続々誕生

太っ腹の某氏の恩恵で一挙に6ポイント獲得したのは福岡県の前之園くん。『ザナドゥ・シナリオII』の詳しいマップを送ってくれた。また、以下の6人、大阪府の福井くん、千葉県の植草くん、富山県の荒城くん、福岡県の山口くん、東京都の山田くん、秋田県の福岡くんは、いずれも12月号の“ザ・リターン・オブ・イシター”の「カイの部屋」に登場の面々です。「ＳＥＧＡニュース」からは『アレックスキッド』の隠れ面を発見した新潟県の松井くんと『アクションファイター』の隠れキャラとバグを発見した兵庫県の五十嵐くんのふたり。近頃めっきり点数がシブくなった、“そふとくりーむ新聞”の“さすらいのかくれんぼ”からは、愛知県の今井くん、静岡県の富永くん、福岡県の江藤くん、東京都の渡部くん。いずれも『ザナドゥ・シナリオII』の情報を提供してくれた。'87年も情報部員あってのコンプティークです。今年もよろしくね。

情報部員名簿

Special

◆前之園秀樹〈福岡県〉(6)

General

◆福井　毅〈大阪府〉(3)
◆植草将長〈千葉県〉(2)
◆荒城昌弘〈富山県〉(2)
◆山口良雄〈福岡県〉(2)
◆山田健治〈東京都〉(2)
◆福岡　拓〈秋田県〉(2)
◆松井幸次郎〈新潟県〉(2)
◆五十嵐文起〈兵庫県〉(2)

前号追加分

◆今井信光〈愛知県〉(1)
◆富永和也〈静岡県〉(1)
◆渡部静一〈東京都〉(1)
◆江藤文人〈福岡県〉(1)

部員ランクとポイント

キミたちから送られてきた情報は、その内容に応じて情報部員としてのポイントが与えられる。このポイントは次々と加算されてゆき、左のポイント表示にそってランクアップしていく。もちろんすごい情報なら一発でスーパースペシャルも夢じゃない。

なお、情報を送るにあたっては、あて先をハッキリと。ファミコンなら“ファミコン探偵団”というふうにね。

スーパースペシャル	11pts.~
スペシャル	6~10pts.
ジェネラル	1~5pts.

情報部員になると

情報部員に認定されると、編集部から調査票とアンケート用紙が送られてくる。それに必要事項を記入して同封の返信用封筒で送り返すと、部員番号が決定され部員証と副賞が送られる。なお、名簿に名前が発表されているのに調査票が届かない方は御連絡下さい。**〔部員に贈られる副賞〕**スーパースペシャルにはＦＣディスクシステムか、パソコンorセガの15000円相当ソフト。スペシャルは特製ＴＥＬカードと希望ソフト１本。ジェネラルには特製Ｔシャツだ。

〔情報の送り先〕
〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷一丁目ビル6Ｆ
コンプティーク編集部

▼スペシャルには特製TELカード

▼情報部員には部員証が贈られる

▲ジェネラルに贈られるＴシャツ

◀スーパースペシャルにはＦＣディスクシステム

※ファミコン本体は含みません。

　イラスト／相村嘉一

DRAGON

MONSTER JANUARY CALENDAR

1 THU	2 FRI	3 SAT	4 SUN	5 MON	6 TUE	7 WED	8 THU	9 FRI	10 SAT	11 SUN	12 MON	13 TUE	14 WED	15 THU	16 FRI
							コンプティーク発売日								
17 SAT	18 SUN	19 MON	20 TUE	21 WED	22 THU	23 FRI	24 SAT	25 SUN	26 MON	27 TUE	28 WED	29 THU	30 FRI	31 SAT	
						勝ファミコン発売日									

〔ドラゴン〕モンスター界の頂点に立つ存在であり、口から吐きだす息(ブレス)のほか牙、爪、尾尻の攻撃も強力で、魔法を使えるものもいる。また普通、知能は高いのだが、ほとんどが邪悪である。　イラスト／佐竹美保

IDOL DATA BANK

PHOTO by BAKU KOBAYSHI STYLING,HAIR & MAKE-UP by FUEBA FUJINO(VOICE INTERNATIONAL) ACCESORY & DRESS by ACT-I DESIGNED by AKIHIKO SAWADA PRODUCED by HENS HUTAI OFFICE & MASAAKI TSUKADA

MEGUMI MORI

1 January

THU	1	SAT	17
FRI	2	SUN	18
SAT	3	MON	19
SUN	4	TUE	20
MON	5	WED	21
TUE	6	THU	22
WED	7	FRI	23 マルカツ発売日
THU	8 コンプティーク発売日	SAT	24
FRI	9	SUN	25
SAT	10	MON	26
SUN	11	TUE	27
MON	12	WED	28
TUE	13	THU	29
WED	14	FRI	30
THU	15	SAT	31
FRI	16		

IDOL DATA BANK
アイドル・データバンク

ミルキー・スマイルひとりじめ

●撮影／小林ばく

新曲「微熱に抱かれて」がスマッシュ・ヒット！　木枯しの季節なのに、と〜っても元気もりもり、絶好調の恵ちゃん。今月は、そんな恵ちゃんを100％大解剖!!　秘密のアルバム公開、イベント密着レポート、プライベート研究、インタビュー……とド迫力ページをお届けするぞ。

森恵

Megumi- Mori

帽子／シャポー・ド・ヤマカワ
ドレス／SPORTIFE

とゆーわけで、100％大解剖の第1弾は、恵ちゃんの誕生から今日までの歴史を知っちゃおう！　のコーナーだ。恵ちゃんの熊本の実家からお借りしてきた写真の数々は、もちろん本邦初公開の貴重なもの。それだけに価値がある。拝んでから見ないと、バチが当るぞー!!

1972

九州・熊本に誕生！おかっぱ頭がカワユイ

恵ちゃんが「オギャー！」と元気に、この世に生まれてきたのは昭和44年3月10日のこと。九州の熊本県で誕生した。

恵っていう名まえは両親がつけてくれた本名。ほかに、令子、忍っていう名まえの候補があったけど、恵に決まったんだって。

左の写真は3歳のときのもの。自宅の物干し台で、おすましポーズ。おかっぱ頭がカワユイね。まゆ毛のあたりに面影(おもかげ)あり！

1975

1979

小学5年生で広告のモデルを体験。当時からめだつ存在だったのだ！

スクスク育って幼稚園生（写真右上）の恵ちゃん。折り紙で作った花だんの前でニコッとキマリ！

で、左上の写真。これは小学5年生のときに、地元・デパートのバレンタインデー用広告のモデルをしたときのもの。当時からめだってたんだね。

1981

1983

セーラー服姿にドキッ。いつも笑いの中心！

左の写真は中1のときの恵ちゃん。セーラー服姿にドキッとしちゃう!?　これだけカワイイと、男子からモテモテだったに違いない（本人は、そうでもなかったって言うけどさ）。

右の写真は、中3のとき。給食を食べながら、お友だちとニッコニコの恵ちゃん。いつも笑いの中心的存在だ。これは今も変化なし！

子どもの頃の私、かわ

87 エミは相変わらず、キミの汚ないケツの穴をペロペロツンツンしてくる。これでは全然集中できない。キミはエミをどかし、ルミのフェラチオもやめさせる。79へ。

1986 11・2

とびっきりの笑顔！大感激のキャンペーン

新曲「微熱に抱かれて」のキャンペーンとして、11月中、全国9都市の会場を走り回った恵ちゃん。途中、タイトルのせいじゃないだろうけど、ちょっぴりカゼ気味に。でも、そんな体の不調も関係なし！ どこの会場でも、とびっきりの笑顔で、元気なステージを見せてくれていたよね。

さて、わが取材班がのりこんだのは、11月2日、東京・新宿ミロードでのステージ。開演の15分前に会場に着いたときには、もう人、人、人で超満杯に！ カメラ少年も、場所の確保に必死に汗をかいていたぞ。熱気がムンムン。

そして、いよいよオープニング。1曲目は「微熱に〜」だ。場内は拍手、そして大きな声援が飛びかっている。スゴイもりあがり！ 2曲目は、B面の「グラビアの少女」。恵ちゃんはニコニコしながら、会場のファンにときどき手をふりながら歌っている。

その後、クイズ＆質問コーナー。「なんで歌手になったんですか？」って質問には、「運命です！」って答えてた恵ちゃん。

オーッット、名解答！

最後にもう一度「微熱に〜」を歌って、その後はサイン会。ひとりずつ、その人の名まえを書いて、並んで記念撮影も！

ファンと一体になれたこと、恵ちゃんは感激してたよ。

恵インフォメーション

恵ちゃんを心から応援したい！というキミ、ファンクラブに入ってみない？ "プロデュース㋱組"では、今、会員を募集中だぞ。

入会すると、特典もバッチリ！ 会員証、ナマ写真、サイン（先着1000名まで）、恵グッズが入会時にもらえちゃうのだ。それに2ヵ月に1回、会報も郵送してくれるよ。

入会方法は、入会金500円、会費（4ヵ月分）1600円、合計2100円を現金書留で、〒150 東京都渋谷区神宮前1 10 34原宿コーポ別館413 "プロデュース㋱組"入会係まで郵送のこと。みんな集まれ!!

いいでしょ！

素顔の恵をしっかり見つめてね…

ずわぁーん、おつぎは、恵ちゃんの素顔に、えーっ、いいの？　ってくらいまで大接近しちゃったんだぞーん。ここを読めば、キミは恵ちゃんの立派なファンとなっていることだろう。そして、特別講座も用意してあるから楽しみにしときなさい！

鶴見クンとの仲は、たんなるウワサなんです

恵ちゃんはメチャ明るーい子。だから友だちも多いのです。

「とくに仲がいいのは、伊藤かずえさん、比企理恵ちゃん、松村雄基さん。そう、ドラマで共演した方々ですね。理恵ちゃんとは家が近所ってこともあって、夜おそくまでファミコンやったりしました」

が、しかし当編集部の調査によると、同じくドラマ共演した鶴見辰吾さんとフカ〜イ仲だとか……。

「違うんですよ！　それは誤解です。じつは私、赤面症なんですけど、それを知った鶴見さんが、からかおうとして、ワザと肩を組んでくるの。もう、私まっ赤になっちゃって……。それで、『ほれてるな』ってことに感ちがいされちゃったんですよ」

とゆーことでメデタシ、メデタシ!?

自由の女神のペンダントが好きっ

上の写真と下の写真は、恵ちゃんが集めているものだ。うーむ、カワイイね！

「ほとんどがもらいものなんですけど……。でも、いちばん好きな“自由の女神”のペンダントは、1500円もするんですよ。エヘン！」

なぁるほど、やっぱり恵ちゃんは女の子なんだねえ（当たり前でしょ！）。

「帽子が大好きで、パーソンズのものも持ってるんですよ」

帽子をかぶった恵ちゃんってかっわいいだろうな!!

今年の目標は100冊の本を読むこと

新人類といわれる最近のワケ〜モンは、マンガとかコンプティーク(?)しか読まないとか。でも、恵ちゃんはエライのですよ。
「読書は好きですね。今年は100冊読破を目標にしてます。4月までに40冊読んで快ペースだったんだけど、デビューしてからは、あんまし時間なくて……。でも移動中なんかは、できるかぎり読んでますね」

好きなのは赤川次郎さんや辻真先さん、新井素子さんといった人気作家のもの。それに……
「わりと大人っぽいのも読むんです。連城三紀彦さんとか、森遥子さん。それに、山田詠美さんのも読みました」

特にオススメは石川達三著「青春の蹉跌」だと。勉強しよーなっ。

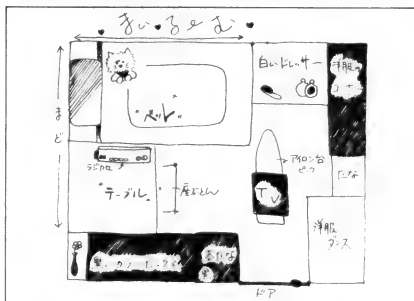
どーです! 私の体、なかなかやわらかいでしょー!

押し入れがあればサイコーだけど

まいるーむ
ベッド
白いドレッサー
洋服
ラジカセ
アイロン台
テーブル
座ぶとん
TV
たな
洋服ダンス
ドア

「押し入れがほしーっよお〜〜ん!」

と、恵ちゃんが涙の訴えをしております。で、そのココロはいかに……?
「イラストを見てもらえればわかるように、わりと気にいってる部屋なんですけど……。洋間なんですよ、これが。つまり押し入れがないんですよねえ。だから、かたづけに困っちゃうの」

てなわけで、だれか押し入れをプレゼントしてやってくださいね。えっ、無理? うーん、じゃ恵ちゃん、引っ越すしかないねっ!

特別講座 熊本弁を覚えてキミも今日から肥後もっこす!

講師/森恵教授

熊本県出身の恵ちゃんであるからして、熊本弁はトーゼンペらぺら! かつて「巨人の星」で左門豊作が星飛雄馬に言ったことば、「ばってん、星くん、来年は必ず打ってみせますたい!」なんて言葉が、なんせ日常語なんだもんね。では恵教授、講義よろしく!
「ハイ。では方言を紹介しましょうね。"こことっとっと"っていうのは、"(席などが)ここはあいてますか?"って意味。"がまだす"っていうのは"がんばる"ってこと。ほかにも"穴をあける"が"穴をほがす"、"なおす"っていうのは"しまう"とか"引っ越す"って意味なの。覚えたら、実際に会話に活用してみてください」——世界に広めよう熊本弁ってか!

熊本弁は、バカにすっと、でけんよ! アッカンベーだ!

初対面のときからネズミ嫌い!

ちょっといじわるして、ここでは恵ちゃんの弱点について探ってみちゃおう。犬は大好きだって言う恵ちゃんだけど、ネズミは大の苦手なんだと。
「ネズミとの初対面(?)が最悪だったんですよ。小学校6年生か、中1のときだったんですけど、ガスのホースの上をネズミが歩いていたの。で、あっと思ったら、ネズミも私のほうを見て……。それで目がバッと合っちゃったんです。小さな生きものでも、ちゃーんと顔を持ってるんだなあ〜なんて思っちゃった。トーゼンか(笑)」

あと、嫌いな食べものとしては、ウニ、イクラ、ナマコ、カキをあげてくれた。うーん、これなら寿司屋で安くあがりそうね。

88 「あ〜、イク〜!!」ルミが絶頂に達したところで、キミはようやく回転を止める。エミもルミも気持ち良さそうに横たわっている。キミはただ疲れただけだ。だが、無事"3P合戦"に勝利を収めることができた。大変ご苦労であった。さあ〜、次はいよいよ生徒会長の由佳が相手だ。94へ

若いお母さんになりたいな！

さて、ラストはお待ちかねのインタビューのコーナー。とーっても元気で明るい恵ちゃんだから、きっとおもしろいオハナシが聞けるはず。期待して読んでちょーだいねっ。それではハイホー！

チカンにあって、思わず友だちに電話したの

──ども、恵ちゃん、こんにちは。2枚目のシングル「微熱に抱かれて」も好評だし、絶好調だね。

「ありがとうございます。今度の曲はオリエンタル風っていうか、中国風っていうかアラビア風っていうか、とにかくむずかしい曲なんです。だから、レコーディング初日はうまくいかなくて。でも、2日目に、作曲してくださったタケカワ（ユキヒデ）さんが来て、アドバイスしてくれたので、バッチリ！　タケカワさんて、すっごくやさしいんですよ。温和が歩いてるってカンジの人ですね。ガンダーラのような人(笑)」

──♪ガンダーラ、ガンダーラ〜、あっ歌わなくっていいか(笑)。エーッ、ところで歌手デビューの前はドラマやってたよね。

「そうです。2本やりました（「乳姉妹」、「ポニーテールはふりむかない」）」

──やってみてどうだった？

「とっても楽しかったです。共演者の人やスタッフの人とも仲良くやれたし。電車で撮影所まで通勤してたんです」

──電車通勤か。ＯＬさんみたいね。チカンにあったりして、へへへ。

「あ、あいましたよ」

──わあ、その話聞きたーい！

「あれは、撮影所からの帰りのときかな。小田急線に乗ってたんですよね。それで、そんなに電車は混んでなかったんです。でもなにかが、足にあたるんですよ。で、おっかしいなあとか思ってて……。これは、ひょっとすると、ひょっとするなって(笑)。で、思いきってふり返ってみると、変なオジサンが立ってたの。大声あげようとしたけど、そういうときって出ないんですよね。だから、ずっとその人をにらんでいたの。でも、足はガクガク(笑)。で、降りるとき、その人に『チカン！』って言ってやった。それから、友だちに『今、チカンにあっちゃったあ』って電話したんです。私も変ですね」

ファースト・キスではなく、顔面衝突かな

──けっこう、うれしかったりして(笑)。で、変といえば、ファースト・キスも変な体験だったとか……。

「また、そういう話にもっていくんですかあ(笑)。えーと、あれはですね、ほとんどおそわれたみたいなもんです。中学の文化祭のときだったかな。某男の子が、プロレスの覆面(ふくめん)みたいなものをかぶって、ふざけていたんです。もちろん、それが誰だかわかってるんですけど。まあ、私は無視して友だちとしゃべってたの。そしたら、背後からいきなり首をつかまれたんですよ。犯人は、その覆面レスラー(笑)。それで、無理にふり向いたら、その人の顔と私の顔が正面衝突しちゃった。それで、周りの友だちが、「あー、キスした。キスした」って大さわぎしてるの。私は、何がなんだかわからないから、どうしようってカンジ。でも、後で考えると、ファースト・キスっていうより、ファースト顔面衝突って言ったほうがいいかなあ(笑)」

──ホントだね。それ以降、男性不信におちいったりしなかった？

「はあ、ダイジョウブです(笑)。結婚も20歳すぎたら、できるだけ早くしたいし……」

──ん？　して、その理由は？

「若いお母さんになりたいんです。子どもって、『あなたのお母さんって若いね』って言われるとうれしいと思うんですよね。だから、私の子どもに、その喜びを感じてもらいたいし。それに、なんといっても子どもが好きなんです」

──ダンナさんはほおっておくの？

「いえいえ、私はつくします。亭主関白、大歓迎ですよ！」

自筆メッセージ

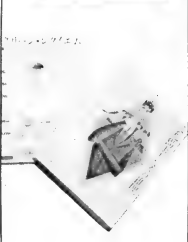
もりめぐみです
"こんにちは"
もうすぐ62年になりますね
この一年いかがでしたか？
私は歌デビューできたし
なかなかステキな一年でした。
来年ももっとステキな年になる様に一生懸命
頑張ります。
あなたも ネ♥

32名に当たる！恵グッズプレゼント

サイン色紙 10名

アドレス帳 10名

恵ちゃん推せん本2名

テレホンカード5名

メッセージテープ5名

うほーい、リッチーッ！こんな素敵なプレゼント（SMS提供）がもらえるなんて、キミは幸せモンだなあ。欲しいものをひとつ選んで、本誌とじこみはがきに、今月号で良かった記事を3つ選んで○、つまらなかった記事を3つ選んで×を、それぞれ所定の欄に記入して編集部に送ってねっ！なお応募のしめきりは、昭和62年1月7日です。ハガキ待ってるよー！

IDOL DATA BANK 森恵ちゃんの全データをキミのパソコンに入力しよう！

本名	森恵
ニックネーム	モリメ、めぐみ、メグ
生年月日	昭和44年3月10日
星座	うお座
血液型	O型
出身地	熊本市秋津町
サイズ	身長158cm、体重？、バスト83cm、ウエスト58cm、ヒップ85cm、足の大きさ23.5cm
出身校	熊本・鎮西高校中退
趣味	あみ物、読書、イラストを描くこと、手芸
特技	書道二段、笑ってごまかすこと
家族構成	父、母、妹、ヨークシャテリア
デビューはいつ？	昭和61年7月7日
ディスコグラフィ	★シングル――「夢みるダンス・アウエイ」('86.7.7)、「微熱に抱かれて」('86.11.5)
TVドラマ出演歴	「乳姉妹」、「ポニーテールはふりむかない」(以上TBS系)
CM出演歴	NTTテレホンカードのイメージ・ガール
どんな性格？	多重人格、喜怒哀楽がはげしい
自分の体の好きな所	首のライン
自分の体のきらいな所	足、おしり
好きなファッション	モノトーンのもの、黒と白のもの
好きなスポーツ	バスケットボール、ラグビー、なわとび
好きな動物	赤ちゃんとイヌ
きらいな動物	ハ虫類、ネズミ、チョウ
好きな音楽	全ジャンル(演歌、民謡以外のもの)
好きなアーティスト	アン・ルイスさん、シンディ・ローパー
好きな食べもの	お子様ランチ
好きな色	黒、白
好きな絵	ピカソの「蒼の時代」のもの、ダリの絵
好きな場所	海(砂浜)
尊敬する人	お母さん
理想の男のコ	3歩前を歩いてくれる人、尊敬できる人
きらいな男のコ	不潔で根暗な人
よく見るTV	ドラマ、「オレたちひょうきん族」
好きな映画	なんでも。最近見たのは「ラビリンス」
旅行したい国	日本の各地、イタリアのベニス
占いを信じるか？	信じる
初恋はいつ？	小学校5年生のとき
いちばん大切にしているもの	友だち
愛読書	赤川次郎さん、山村美紗さん、森遥子さん、連城三紀彦さん、向田邦子さん、辻真先さん、新井素子さん、石川達三さん等の作品、本は大好き！
ライバルはだれ？	自分
弾ける楽器	ピアノ
欲しいもの	押し入れ！　仲間と交流する時間
キスの経験	中学校のとき……
チカンにあったことある？	去年あいました
結婚は何歳のときにしたい？	20歳すぎたら
コンピュータをどう思う？	えらい。感情ももってそう。恐くて使えない。しゃべれたらおもしろいな。

※アイドル・データバンクのプログラム・リストを欲しい方は、返信用封筒と120円切手を同封し、コンプティーク編集部「アイドル・データバンク」係まで"アイドル・データバンク・リスト希望"と書いて送ってね。

さて、次回は、今、注目いちばんのコ！八木さおりタンの登場だあーっ!!

メロディ・データ

Megumi Mori

微熱に抱かれて

作詞／森　浩美
作曲／タケカワ　ユキヒデ
編曲／清水信之
唄／森　恵

白い壁の続く坂
赤い砂が舞い上がる
あなた追ってたどりつく
サヨナラなら信じない
過去に戻る人の波
旅人達　すれちがう
悲しみより愛しさが
胸の中でうずまいて

＊
遠い夢ならさめないで
微熱に抱かれさまよう　oh oh
イマジネーションだけ絶やさないで
きっと振り向かせるから　oh oh

古い広場　湧きだした
水をすくい占えば
あなたの声聞こえるわ
空の彼方　見あげてる
黒いベール巻きつけて
かげろうよりゆらゆらと
夢みがちなあの瞳
昨日までを捨てたくて

＊Repeat

かなわぬ恋と知りながら
渇いた心うるおして
いつの日にかめぐり会う
その時を探してる

＊Repeat　×2

データリスト　〈微熱に抱かれて〉

```
T130V13L8O5@11
AAGA4GARAB>C<B4G4RAAGA4GARAB>C<B4G4R>CC<B>C4<B>CRRDE
D4<BBR>DDCDCCCRRC4<BB>C<BRAAG
A4GARAB>C<B4G4RAAGA4GARRB>C<B4GGR>CC<B
>CC<B>CRRDED4<BBR>DDCDCCCRRC4<BB>C<B&B1R1
>REEDDCC<A>C<AA>CRCDCEEDDCC<AB>CDCR<GA4
>REEDDCC<A>C<AA>CRCDCEEDDCC<AB>CDCR<GA4
R1RAAG>RDDDDDCCC<BBBRB4.>REEEEEDDDCC<B&B>C16&<B16&A4
>DCC<B&BB>RRDCC<B&AA>RRFEED&CCRRDC<BB&B>CRR
REEDDCC<A>C<AA>CRCDCEEDDCC<AB>CDCR<GA4
>REEDDCC<A>C<AA>CRCDCEEDDCC<AB>CDCR<GA4
>REEDDCC<A>C<AA>CRCDCEEDDCC<AB>CDCR<GA4
>REEDDCC<A>C<AA>CRCDCEEDDCC<AB>CDCR<GA4
$
```


おしらせ

このデータは何?って言っているキミ、6月号を読んでないな。これは、昨年の1月号で紹介したアイドルデータバンクのプログラムを訂正、そして6月号で紹介したプログラムを打ちこめば、アイドルのデータ検索中にそのアイドルの歌のメロディが流れるといったプログラムなのだ。ただし、PC8801mkIISR／TR／MR／FRにかぎるけどね。

そこで、このプログラムが欲しい人、返信用封筒と120円分切手を同封の上、コンプティーク編集部「アイドルデータバンク」係まで、"メロディ・リスト送れ"と書いて送って下さい。また、1月号で紹介したもとのアイドルデータバンクのプログラムが欲しい人は120円分切手を同封の上"アイドルデータバンク・リストを送れ"と書いて送って下さい。両方とも欲しい人は200円分切手を同封の上、"両方送れ"と書いて送って下さい。

ネットワークにアクセス！
パソコン通信
体験講座

JAL NETでは空席情報はもちろん、チケットの予約や通信販売もやっている。

ASCII、PC VAN以外にもJAL NET、テレスター、NTT-PC、JUPITERなども

VOL.6

ネットワークに首ったけ！

今号で連載も6回目。みんなパソコン通信を楽しんでるかな？ 今回は4つもネットワークを紹介しちゃうゾ！

いろいろな情報を、ネットワークからもらっちゃお

パソコン通信を始めるなら今がチャンスだ！

「EYE—NET」、「PC—VAN」、「THE LINKS」、そして「アスキーネット」とこれまで紹介してきたけど、キミはどれかにアクセスしてみたかな？

やっぱり、パソコン通信のおもしろさはやってみなけりゃわからない。ぜひどれかにアクセスしてみよう。

いままで紹介したパソコンネットにどうも興味が持てないという人も、ご心配なく。今やパソコン通信は、乱立の時代で、アクセス先にはことかかない。紹介した4つのネットの他にも、いくつか大きなネットがあるし、これからも増えそうな気配だ。

さらに小規模な個人運営のＢＢＳにいたっては、今じゃもう正確な数がわからないほど増えている。(なかには、高校生が自分のパソコンをホストにしてやっているＢＢＳだってあるんだ) たぶん、200 じゃきかないんじゃないかな？(ちなみに、今アメリカには個人運営のＢＢＳが 20000 局以上あるというから、日本でもあっという間に1000局ぐらいまで増えるだろうね) このなかから、きっとキミ好みのアクセス先が見つかると思うよ。

それからパソコン通信を始める資金の面でも、今は絶好の時期だ。高かったモデムも定価で４万円をきる1200ボーのものが発売されたし、そろそろ買っても良い時といえる。もちろんハードは後になればなるほど安くなるけど、問題は無料で実験をしていたパソコンネットが有料化しそうなことだ。

たとえば「アスキーネット」と「ＰＣ—VAN」。今まで「アスキーネット」は「パソコン通信ハンドブック」を2，500円で買えば、参加できたよね。「ＰＣ－VAN」も10月に有料化する予定だったのを延長して、今のところ無料の実験期間だ。これがいつまで無料の実験をするのか実に微妙な時期になってきてる。ぼくの読みでは、たぶん来年春あたりからぼつぼつ有料化すると思う。だから、無料で使える今が始め時というわけだ。

と、だいぶあおってしまったので、今回は出血大サービス。一挙に４つのパソコンネットを紹介しちゃおう。それでは、いくよ！

イラスト／中山蛙

89 キミの人さし指はゴールドフィンガーといわれるほど数多くの女たちを喜ばせてきた。しかしジェーンのあそこのオケケは凄いジャングルのため、キミの指はからんで思うように動かせない。ゴールドフィンガーというメンツもあるので意地でも指を使うのなら11へ。カミソリで剃っちゃうのなら36へ。

テレスター

●パソコン通信の老舗!工学社が運営するパソコンネット

今回の“パソコン通信体験講座”のトップバッターは知る人ぞ知る日本のパソコン通信の草分け的な存在である「テレスター」だ。「テレスター」は歴史が古い分、いろいろな改良が加えられていて、機能、内容ともにバラエティーに富んだパソコンネットに成長しているよ。

それでは、まず機能の面から紹介していこう。

「テレスター」には、いうまでもなく電子メール、電子掲示板の機能がある。これはパソコン通信の常識だね。この他に「テレスター」が持つ機能でおもしろいのは、参加者が一対一で話す「チャット」や、複数の人が同時に話す「ブロードキャスト」だ。

特に一対一で話す「チャット」機能をサポートしているネットは少ないから、「テレスター」に参加したら、ぜひ使ってみたい機能だ。「ブロードキャスト」には9999ものチャンネルがあるから、友だちどうしのミーティングなんかにも使えそうだね。(ただし、あまりにもチャンネル数が多いので、前もっていつどこでやるかを決めておかないと、相手が見つからなくなって後でたいへんなことになっちゃうよ)

内容面でめだつのは「インフォメーション」と呼ばれる情報提供の部分だ。ここには、ニュース、映画情報、旅行情報、テレビガイドの4つがある。

特にニュースには「毎日新聞ニュース」や「コンピュータ・ニュース」など、全部で7つのニュースボードがある。内容が充実しており、ここはおすすめといえるね。ここなら海外のいろいろなパソコン情報も簡単に手に入る。

情報提供には、これらの他にも東洋経済が提供する株式情報や「ぴあ」のコーナー、中古車情報、などがあってなかなかの充実ぶりだ。

もう一つの「テレスター」の内容面での特徴は、特定の人しか入れないSIGの存在だ。

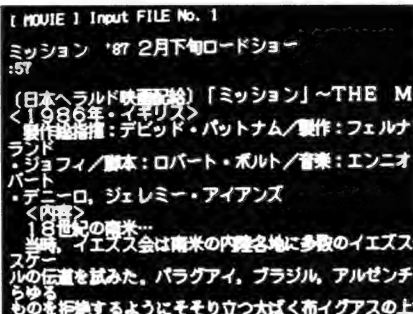
```
MAIN (メイン)

BBS          : 電子掲示板システム
INFORMATION  : 情報サービス(REA
S1CLUB       : S1クラブ
MZCLUB       : MZクラブ
MARINET      : マリネット
MONEY        : 株式情報
PIA          : ぴあ
SF           : SF
WARGAME      : GAME
CARandBIKE   : 中古車情報
AV           : オーディオ&ビジュア
NETWORK      : ネットワーク情報
ADO          : ADO電子提供
KOHGAKUSHA   : 工学社からのお知らせ
TELESTAR     : テレスターからのお知
COMMERCIAL   : コマーシャル
```

▲これがテレスターのメインメニュー

```
テレスター 電子掲示板

PEOPLE       : BBS(一般)
COMPUTER     : BBS(コンピュータ関係)
BAZAAR       : 売ります、買います コーナー
MAP          : ショッピング・ガイド
SOFT         : フリーソフト
SENRYU       : 川柳コーナー
NANDEMO      : なんでもコンピュート
ENGLISHSIG   : 英語用 BBS
NHK          : NHK マイコン[illegible]
SIG          : グループBBS

SFBBS     -->  SF-BBS
WARGAME   -->  WAR GAME-BBS
MARINET   -->  MARINET-BBS
S1BBS     -->  S1CLUB-BBS
MZBBS     -->  MZCLUB-BBS
```

▶電子掲示板のメニュー。多彩な内容だ

```
[ MOVIE ] Input FILE No. 1

ミッション '87 2月下旬ロードショー
:57

(日本ヘラルド映画配給)「ミッション」~THE M
<1986年・イギリス>
 製作総指揮:デビッド・パットナム/製作:フェルナ
ランド
・ジョフィ/脚本:ロバート・ボルト/音楽:エンニオ
バート
・デニーロ, ジェレミー・アイアンズ
 <内容>
 18世紀の南米…
 当時, イエズス会は南米の内陸各地に多数のイエズス
スケー
ルの伝道を試みた。パラグアイ, ブラジル, アルゼンチ
らゆる
ものを拒絶するようにそそり立つ大ばく布イグアスの上
```

▼新作映画の紹介などもパソコン通信で見られる

たとえば日立の「SIクラブ」やシャープの「MZクラブ」、それに海洋情報の「マリネット」などは、一般の会員が読めるのは全体のほんの一部にすぎない。SIGの中味の全部を見るには、その特別会員になるしかないってわけ。

内容面で忘れちゃいけないのが、オンラインショッピング。パソコン通信で何ができるか、って話になると必ず「買物もできます」って言われるけど、あの大部分は単なる将来の可能性を言っているにすぎない。現在、実際に行なっているのは、この「テレスター」や「JALNET」くらいじゃないかな?「テレスター」は、なにかにつけ、新しいことによくトライする注目すべきネットといえるね。

また「テレスター」の中で活発な人は、若い人に多いようだから、ぼくらの世代にとっては相性の良いパソコンネットと言えそうだね。

```
CNEWS->read

 1K 日立=フロッピー内蔵ワープロ発売
1 17:[illegible]
 2K NEC=256KDRAMをシンガポールで製造へ
1 15:04
 3K 松下電器=米社と提携して[illegible]開発へ
[illegible] 18:58
 4K [illegible]を研究する「メディアックス」を設立
[illegible] 16:59
 5K 日立=小型・大容量の新記憶素子実験に成功
9 18:24
 6K 来月11日からマイクログラフィックスショー
9 17:07
 7K 松下電器=低価格のワープロ発売
9 17:07
 8K 日本電器=画像表示端末2機種発売へ
8 18:46
 9K 富士通=パソコン教材開発支援の新ソフト発売
```

▶コンピュータ関連のニュースも豊富だ

```
[ TV ] Input FILE No. n

 1K 11月 4日 MUSIC TOMATO JAPAN (TVK)
4 23:30
 2K 11月 5日 がんばれ!キッカーズ
5 19:30
 3K 11月 5日 水曜ドラマスペシャル
5 21:02
 4K 11月 5日 MUSIC TOMATO JAPAN (TVK)
5 23:30
 5K 11月 6日 MUSIC TOMATO JAPAN (TVK)
6 23:30
 6K 11月 7日~ 第2回ジャパンカップ男子バレーボール
7 17:30
 7K 11月 7日 ドラえもん/実用ミニカーセットほか1本
7 19:[illegible]
 8K 11月 7日 野生の王国
7 19:2[illegible]
 9K 11月 7日 金曜ロードショー/[illegible]の長い一日
```

◀テレビの注目番組のリスト。これは便利だ

```
Welcome to TeleStar ( Version 2.[illegible]
パソコン・ネットワーク
TeleStar
(C) 1986 by TeleStar INC.
Tokyo, Japan
```

ネットワーク・プロフィール

名称:テレスター

運営:(株)テレスター

住所:〒151 東京都渋谷区代々木1 37-1 ぜんらくビル

加入問い合せ:☎(03)375-3800

現在の会員数:7000人

会費:年会費6000円

PERSONAL・・・・COMPUTER・・・・NETWORK

90

キミはいきり立つチ○ポをジェーンのオマ○コに突入させる。だが……、スカッ! スカスカスカ……。なんとジェーンのあそこは日本人離れしてやたら大きく、キミの巨根でさえスカスカという状況だ。さあ~、どうする?このまま意地でやりとすのなら**74**へ。いったん抜いて対策を練り直すのなら**01**へ。

JALNET

●日本航空が運営！異色？のパソコンネット

▶パソコン通信で通信販売
▼世界中のものが手に入る……、さすがはJAL

▶メニューも旅行に関連したものを中心に豊富だ

File Name	内　容
CITYG	世界の都市別、現地情報
ADVICE	海外旅行のアドバイス
JALHTL	ニッコーホテルズ　インターナショナル
DMSRST	国内タペストリー
INTLRST	海外タペストリー
COOKING	海外生活おもてなし料理
HOUSE	世界主要都市の不動産情報
FARE	国際線　旅客運賃表
JOFFICE	日本航空　支店、営業所のご案内

```
File name ?END
COM >MREC
You have no receive area !
COM >BREC
Which Board to display (HELP/END) ?HELP
```

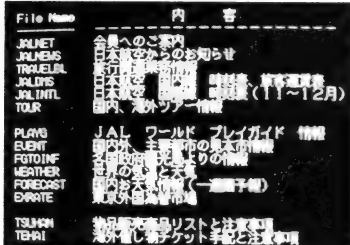
2番目に紹介するのは、ご存じあの日本航空が運営するパソコンネット「JALNET」だ。

「どうして日本航空がパソコン通信やってるの？」って疑問を持つ人がけっこういるかも知れない。だけど「JALNETで初めてパソコン通信をした」なんて人がけっこういるほど、早い時期からこの「JALNET」は運営されている。今でこそ有料化されて、すっかり日本航空にふさわしいパソコンネットになっているけど、最初の実験サービスのころは、アクセス先がないパソコン通信マニアがここにどっと集まっていた。それこそ、当時はパソコンマニア専用のBBSみたいな状況だったんだよ。なんだかとってもなつかしいなぁー。

さて昔話はこれくらいにして、今の「JALNET」を紹介しよう。

「JALNET」は日本航空が運営する、情報提供、電子掲示板、電子メール、飛行機の座席予約、オンラインショッピングなどやや小粒ながら豊富な機能を持つパソコンネットだ。

そしてそのすべてが飛行機に乗る機会が多い国際人に便利なように作られている。

たとえばキミが急にアメリカに行かなければならなくなったとしよう。「JALNET」に入っていれば、最初にすべきことは情報提供のところで、日本航空の国際線の時刻表を調べることだ。使う便が決まったら、予約機能を使って空席があるかどうかを確認、空席があれば予約ができる。おまけに情報提供の所にはアメリカの気温や通貨の交換レートの情報も入っている。これは、持って行く服とお金の額を決めたりする参考になるね。

ここまででも十分便利なんだけど、「JALNET」には“さすがは日本航空”って思わせる機能がある。それがチケットの手配機能だ。

キミが「せっかくアメリカに行くのだから、ブロードウェイでミュージカルを見たい」なんて考えたとしよう。（まっ、普通はそう考えますわな）で、どんなミュージカルをやっているか調べたとする。で、問題なのがチケットの手配だ。もちろん現地についてから手配しても良いんだけど、現地で英語でチケットを買うのはけっこうしんどい。第一、人気のあるミュージカルは先まで売り切れてる可能性がある。

こんな時に便利なのが、このチケット手配機能だ。いつ、どこで、何というミュージカルを見たいかを入力すると、キミに代わって日本航空の現地営業所がチケットを手配してくれるっていうしかけだ。ウーン、これは他のパソコンネットではちょっとマネできないだろうな。

とまあ旅行者にとって、いたれりつくせりの情報、機能を満載しているのが「JALNET」なんだ。

ウン？　なんだって？　キミはまだ飛行機に乗ったことがない？　ウーン、それじゃ、これはキミより、むしろキミのお父さん向きのネットかな？　ちょっとお父さんに教えてあげようよ。

▼パソコン通信でチケット予約

▶メインメニュー。見やすく使いやすい画面になっている

ネットワーク・プロフィール

名称：JALNET
運営：日本航空株式会社　文化事業センター
住所：〒100　東京都千代田区丸の内2-7-3　東京ビルヂング
加入問い合せ：☎（03）284 2765
現在の会員数：約1500名
会費：入会金3000円　月会費1000円
運営時間：AM9：00～PM6：00（土曜はAM9：00～12：00）
通信速度：300bps
通信方式：調歩同期、全二重
入会手続き：上記住所にハガキか電話で問い合せる

91 みどりは一度大きく頬張ったかと思うと、すぐに浅くくわえ、くびれの部分を唇で締めつけたり、全体を舌でなめまくったりと、ソープランド嬢としての技巧を発揮し始めた。さすがのキミも追いつめられてきた。惜しいがここでやめておくのなら73へ。もうちょっとやらせてみたいのなら62へ。

JUPITER

●JUPITERはほどよい狭さの小宇宙

3番目に紹介するのは「JUPITER」という名前のパソコンネットだ。聞いたことないかな？　でも、このネットを知らない人でも「The Basic」って雑誌は知っているよね。そっ、この「JUPITER」は「The Basic」で有名な技術評論社が運営しているパソコンネットなんだ。気になるだろう？

それではさっそく紹介してみよう。

「JUPITER」をひとことで言うなら“ほどよい大きさのシステム”だ。回線数も4回線で、さほど大きくない。「アスキーネット」の50回線と比べると10分の1以下だ。電子掲示板の種類も18個と、これまた「アスキーネット」の5分の1以下。機能も電子メールと電子掲示板、それに他のユーザーやシスオペとのチャット機能があるだけ。「それじゃたいしたことないじゃん」と思う人もいるだろうね。確かに大きさで比べればたいしたことはない。でも、それはあくまで規模で判断した時の話。実際に使ってみるとこの「JUPITER」が実にいごこちが良いシステムであることに気がつくはずだ。

パソコンネットのいごこちというのは説明しにくいんだけど、使い勝手の良さとか、システム全体の規模とその見通しの良さとか、他の参加者との関係とか、そのへんをトータルしたものだと思ってほしい。前に有楽町西武が開店したとき「ほど良い狭さの小宇宙」ってキャッチフレーズを使っていたけど、ちょうどそんな感じだ。まっ、「アスキーネット」なんかを大都市、個人ＢＢＳを村にたとえるなら「ＪＵＰＩＴＥＲ」は、30万人規模の地方都市って感じかな。

さて、そんな住みごこちの良い「JUPITER」の内容だけど、これが意外なほど健全なものだ。もし、あの「The Basic」のネットだから、さぞやコピーソフトの大交換会が行なわれているんだろう、なんて期待してアクセスした人は、確実に期待はずれに終わる。ここのシスオペは、そのへんをきちんと見ていて、変なメッセージを入れると、しっかりチェックがはいる。(ぼくの知ってるかぎりじゃ、他の大手パソコンネットなんかよりは、そのへんのことにしっかりけじめをつけていて立派だと思う)

かんじんの内容だけど、あまりパソコンの技術的なことに興味のない人には「アニメ＆コミックのボックス」、「ＳＦファンのボックス」、「AUDIO/VISUALコーナー」などの掲示板がおすすめだ。技術に興味のある人は、「技術情報、ソフトウェア情報」やパブリックドメイン・ソフトウェア（ＰＤＳ）」などを見てみよう。特に「ＰＤＳ」は、プログラムの宝庫、一見の価値ありだ。

```
READボックスタイトル：SFファンのボックス
番号 ID        日付     時刻     行数 タイトル
0001・JUP102AC 86/10/12 01:05:54 0033 私の好きな・・
0002・JUP1033C 86/09/28 18:31:22 0026 私の■■本です
0003・JUP10038 86/09/21 05:47:58 0009 こんなのできて
0004・cancer   86/09/05 17:11:09 0011 re:ヴァレンティ
nji)
0005・Appne    86/09/02 16:54:00 0015 ヴァレンティー
0006・Appne    86/08/30 21:44:33 0009 わーい、■子さ

0007・Masakun  86/08/19 13:34:55 0007 宇宙刑事シリーズの
0008・JUP102EF 86/08/16 19:46:48 0020 アシモフの■
0009・JUP102AC 86/08/10 22:52:15 0032 エールを送る
0010・Appne    86/08/06 13:03:26 0014 アニメの話
0011・JUP10006 86/08/01 00:21:59 0028 SF■■2■
0012・JUP102EF 86/07/30 23:36:25 0018 2つの作品のす
0013・Appne    86/07/30 13:40:07 0019 SFかなぁ？
```

```
番号 ID        日付     時刻     行数 タイトル
0001・MOMOCO   86/10/19 17:02:25 0016 1986/10/20アル
0002・MOMOCO   86/10/19 17:01:27 0015 1986/10/20オリ
0003・MOMOCO   86/10/13 02:19:11 0014 1986/10/13 SIN
0004・MOMOCO   86/10/13 02:18:30 0012 1986/10/13 ALB
0005・JUP10058 86/10/11 01:04:41 0008 THANKS NAOKO
0006・JUP10254 86/10/10 14:34:12 0022 お答えします。
0007・JUP10056 86/10/10 02:52:25 0027 レーザーソフト
0008・JUP10078 86/10/02 14:43:50 0008 ビデオつなぎと

0009・MOMOCO   86/10/02 00:37:08 0017 1986/09/29 CD
0010・MOMOCO   86/10/02 00:31:11 0021 1986/09/29 ORI
0011・JUP10254 86/09/28 22:35:50 0023 SONYの秋の
0012・MAMI     86/09/22 22:01:16 0001 カットは
0013・Macikun  86/09/22 17:44:33 0008 ふむふむ、と
0014・JUP1033C 86/09/22 13:42:26 0007 台風クラブあ
0015・Macikun  86/09/18 21:20:20 0006 20日に台風ク
```

▲ＳＦファンのボックス。会員からのメールがたくさんとどいている
◀映画や音楽の情報が満載！

```
READボックスタイトル：アニメ&コミックのボックス
番号(?:list, -:back, <CR>:next, 0:end) : ?
READボックスタイトル：アニメ&コミックのボックス
番号 ID        日付     時刻     行数 タイトル
0001・JUP102AC 86/11/02 21:57:52 0006 そうなんですか？
0002・JUP10019 86/11/02 00:28:46 0020 ■をあけて、よかっ
0003・JUP10019 86/10/31 23:36:14 0025 やっぱり原作がいい
0004・JUP1034E 86/10/30 10:16:24 0016 あなたせつなくて・
0005・MIDORI   86/10/30 00:30:17 0016 めぞんが先行き不安
0006・JUP10019 86/10/29 23:47:22 0015 ぼくも今日のめぞん
0007・JUP102AC 86/10/29 22:36:29 0029 オリジナル めぞん
0008・JUP101D1 86/10/28 18:08:15 0058 フルイ ハナシノ リターンズマッチ
0009・JUP102AC 86/10/28 00:15:28 0012 へえー
0010・JUP1030F 86/10/27 04:53:29 0016 stop maison..
0011・MIDORI   86/10/26 21:01:00 0006 ■■のような、・・
```

▲アニメ＆コミックのボックス

```
番号 更新日付 ボックス名
0001・86/10/29 システムからのお知らせ
0002・86/11/04 メイン電子掲示板
0003・86/10/30 The BASIC メールボックス
0004・86/10/29 プロセッサ メールボックス
0005・86/09/30 技術評論社からのお知らせ
0006・86/10/17 グルメのためのボックス
0007・86/11/02 アニメ&コミックのボックス
0008・86/10/12 SFファンのボックス
0009・86/11/01 ユーザーの自己紹介
0010・86/10/19 AUDIO/VISUALコーナー
0011・86/10/26 他のBBSステーション情報
0012・86/10/24 各種のニュース
0013・86/11/04 The BASIC■■■■■■の■■
0014・86/11/04 技術情報、ソフトウェア情報
0015・86/10/12 パブリックドメイン・ソフトウェア
0016・86/11/04 JUPITER目安箱（Q&A）
```

▲メインメニュー

```
READボックスタイトル：メイン電子掲示板
番号 ID         日付     時刻     行数 タイトル
0001・JUP102DC  86/11/04 02:24:19 0015 INTER TEC ガ
0002・JUP10308  86/11/03 22:34:33 0005 K2ターボ■用
0003・JUP-1235  86/11/03 21:52:19 0008 どうして 1分
0004・JUP10388  86/11/03 14:19:07 0004 はじめまして
0005・JUP10248  86/11/03 13:29:50 0005 ■■の■■レン
0006・JUP101EE  86/11/01 23:58:25 0007 Re：■■MO
0007・JUP1014E  86/11/01 23:07:46 0021 JUP1030E へ
0008・JUP10254  86/11/01 18:35:05 0011 ■■のNAOK
0009・MOMOCO    86/11/01 02:30:50 0014 Xシリーズにつ
0010・JUP10178  86/10/31 17:01:12 0013 SUPER■■
0011・JUP-1015  86/10/31 00:21:48 0007 SUPER■■
0012・JUP10143  86/10/30 22:47:00 0012 Re: ボケデッカ ASC
0013・JUP102A1  86/10/30 00:47:25 0006 ここはJUPI
0014・JUP-0711  86/10/29 19:05:41 0017 ASCII デンモ ジミュ
```

▶電子掲示板。若者が多いような気がする……

ネットワーク・プロフィール

名称：JUPITER
運営：技術評論社 第2編集部
住所：〒102 東京都千代田区九段南2-4-13 九段光ビル
加入問い合せ：☎(03)237-8315
現在の会員数：約100名
会費：無料
通信速度：300bps、1200bps
通信方式：調歩同期、全二重
入会手続き：返信用封筒を同封して上記住所に申し込む

92

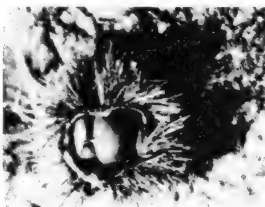
キミはエミ相手にズッコンズッコンと奮戦する。それを見ていたルミが嫉妬に狂い始めた。このまま続けてルミをじらしてやるのなら57へ。今度はエミを縛って、ルミを相手にするのなら43へ。ルミの縄をほどいて再び3人でやるのなら27へ。

NTT-PC

●パソコン通信のダークホース NTT PC ネットワーク

最後に「NTT　PC　ネットワーク（以下、NTTネット）」を紹介しよう。名前を見ただけで分かるようにこれはNTT関係のパソコンネット、正確には「NTT　PCコミュニケーションズ」というNTTの子会社が運営するものだ。

「あのNTTが運営するネットワークなら、これがパソコン通信の本命なの？」って質問が来そうだけど、これが何と答えて良いのか分からない。もう少し時間がたってみないと何とも言えないんだ。現在言えるのは、今のところぼくらには縁の薄いネットであるってこと。

なぜ縁が薄いか？　その原因はぼくたちがふだん使っているモデムではアクセスできないからだ。この「NTTネット」にアクセスするには郵政省が推奨するJUST—PC方式という、特別なモデムを使わなければならない。しかも、この方式のモデムでは他のパソコンネットにアクセスできない。値段も1200ボーのモデムより高い。だから、個人でこのモデムを持っている人は少ない。したがって、どうしても縁が薄くなってしまうわけ。

ただしJUST—PC方式のモデムというのは、とても信頼性の高い、いわば次世代のモデムで、ぼくたちがいつも使っている無手順のモデムと違いノイズで文字化けをおこすことがない。だから将来このモデムが主流になる可能性もある。その時は「NTTネット」が、ぼくらの身近な存在になるかもしれないね。

ただし現在はJUST—PC方式と競合する規格がいくつあって、パソコン通信先進国のアメリカでもどれが本命になるのか予断を許さない状況だ。

前置きが長くなったので、駆け足で内容を紹介しよう。

「NTTネット」には「電子メール」と「電子掲示板」と「ゲートウェイ」の3つの機能がある。

▲デジタイズ画面。きれいだ

中でも「電子メール」は、同報機能や時刻指定配達機能を持つ、ちょっと他のパソコンネットでは見られない本格的なものだ。だけど、最も注目すべきものは3番目の「ゲートウェイ」機能だろう。

「ゲートウェイ」というのは、そのコンピュータが中継ぎになって、他のデータベースなどに接続してくれる機能だ。「NTTネット」ではこの機能を活用して、各種のデータベースにつなげる計画を持っているんだ。

もし将来多くのデータベースやホストコンピュータがつながったら「NTTネット」は専門店をたくさん持った情報百貨店のようになる。こうなると、ぼくらはたくさんのデータベースに加入する必要はなくなる。「NTTネット」は、いつ本命に浮かびあがるか分からない。

▲◀4800ボーと高速なので画面の変化が速い

▲◀▼デジタイズによるとりこみ画面。今までのパソコン通信とはイメージが違うネ

ネットワーク・プロフィール

名称：NTT PC ネットワーク
運営：NTT PC コミュニケーションズ
住所：〒105　東京都港区西新橋2-39-3 SVAXビル6F
問い合せ：☎(03)432-1881

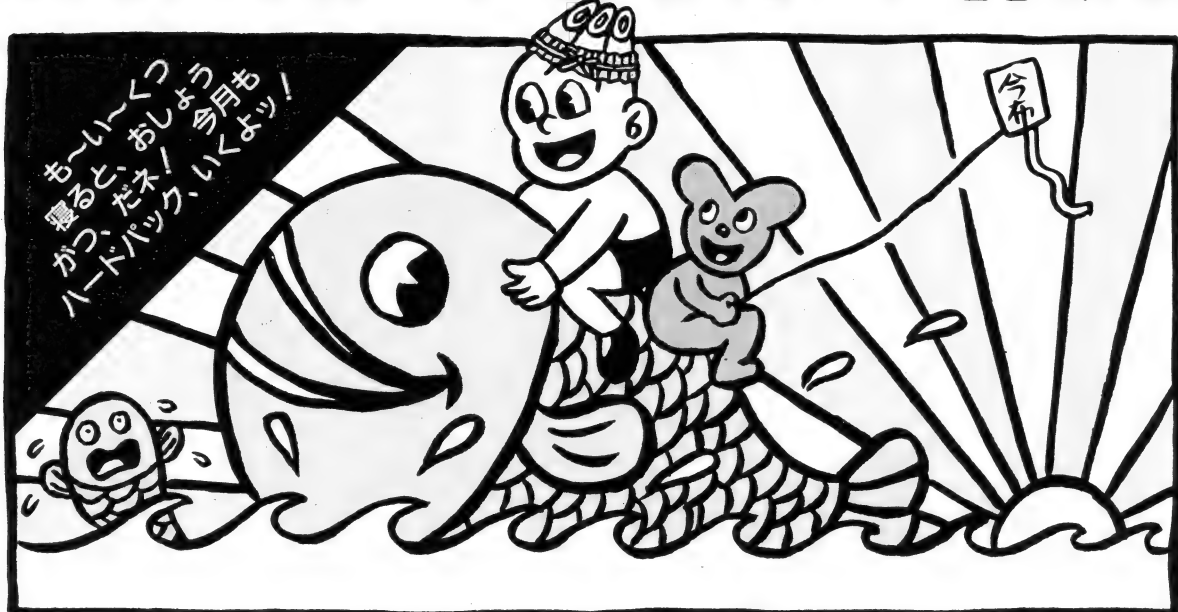
HARD PACK PAGE

も〜い〜くつ寝ると、おしょうがつ、だネ！ 今月もハードパック、いくよッ！

今布

ZOOM UP

第3世代パソコンをさぐる

パソコンの将来はどうなるの？　ってわけで、今回から“第3世代パソコン”についてとりあげていくよ。第1回は、あっと驚く低価格ネットワークステーション、ソニー「NEWS」の登場だ。欲しいよーッ、ってきっとなっちゃうよ。

ハッカー族が第2次民族移動を開始する！

パソコンというのは、不思議な存在だ。他の分野に見られないほど、急激な技術進歩をとげてる一方で、これまた、他の分野に見られないほど進歩が嫌いな保守的な存在もない。進歩と保守の矛盾、この緊張が高まり最高潮に達するとパソコンの新しい時代が始まる――柄にもなく気ばって書き始めたのは、実はそろそろパソコンの第３世代が始まろうとしているって話をしたかったからだ。

日本で初めてパソコンと呼べる物が出てきたのが今から８年前の1978年。この年に、シャープのＭＺ―80が登場し（懐しいなー、知ってる？ このパソコン）。翌1979年９月に大ベストセラー日本電気のＰＣ―8001が発売された。こうして、８ビットパソコン、つまりパソコンの第１世代の幕が切って落とされたわけだ。この第１世代のパソコンに最初に飛びついたのがマイコンマニアだった（当時はパソコンという言葉がなかったんだよ）。

第１世代が一世を風びしたのは1981年までの４年間。５年目の1982年には、パソコンの第２世代が登場してくる。そっ、日本電気のＰＣ－9801、16ビットパソコンの登場だ。この後徐々にパソコンの主流は８ビットから16ビットへと移っていき、今や日本の国内に出荷されるパソコンは16ビットの方が多い。

こう書くと別にパソコンは、ちっとも保守的でなく、ちゃんと技術革新を受け入れてるみたいだけど、実はそうではない。その証拠が、今でも８ビットのパソコンの新製品が続々と出ていること。たとえば88がその良い例だ。

出た当時から98の方が88より機能が上なのは誰でも知っていた。それでも、なおかつ88が売れたのは、88には良いソフト、特にゲームソフトが充実しているからだ。別に機能が高いワープロやでっかいデータベースなんかを使うのでなければ、今でも88の方がＦＭ音源は付いてるし、価格は安いし言うことなしの大満足マシンだ。だから、88は今だに売れ続けるし、世の中にはますます88が増えている。で、ソフトハウスも自身作のゲームを、良く売れる88に最初にのせるから、また88が売れて、だから……という循環が続く。98の方が機能が高いのは知っているのにそれでも88が売れる、ここがパソコンは保守的だという理由だ。

ところが、いくら88用のソフトが多くても、88では満足できないものもある。さっき言った、高機能の日本語ワープロや、でっかいデータベースなんかがこの良い例だ。

かくして第１世代パソコンに満足できない人たち、特にソフトがないなら

▲ネットワークステーション NEWS「NWS-830」(左)と17型高解像度カラーディスプレイ「NWP-513」(右)

自分で作ってしまおうというパソコンマニアたちがどっと第２世代の16ビットパソコンに移っていった。そして、マニアやマニアックなソフトハウスのおかげで第２世代のソフトがそこそこそろうと、ビジネスマンがいっせいに16ビットに動き第２世代の全盛となった。

この大移動の余波が、つい最近まで続いていたんだ。ところが、ところがだよ、ジャーン！ ついに1982年から４年たった今、第２世代から第３世代へと大移動が開始されようとしている。ほーら、耳をすましてごらん、彼らの声が聞こえてくるよ。(遅いよー)、(メモリーが小さいよー)、(マルチタスクで使いたいよー)、(本格的なＣＧがやりたいよー) ——ねっ、聞こえるでしょ！ 第２世代パソコンに欲求不満を持つユーザーの声が！

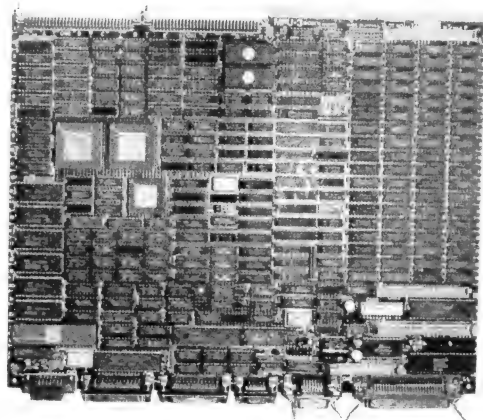
今第２世代のパソコンにブツブツ言っているのは、コンピュータを仕事にしている人や、コンピュータが飯より好きな人、いわゆるハッカーたちだ。「ナーンダ、ハッカーたちの欲しいパソコンなんて、おいらにゃ関係ないや」なんて言ったキミ、キミはちょっと見逃していないかな？ 第１世代のパソコンも、第２世代のパソコンも最初に飛び付いたのが、彼らだったことを。そっ、彼らが今日飛びつくパソコンは、明日はぼくらが使うものなんだ！

前置きが、だいぶ長くなってしまったけれども、これで今こそ第３世代のパソコンを注目しなくちゃならないことをわかってくれたかな？ さあ、それではハッカーが今、最も熱い視線をなげかけているソニーの「ＮＥＷＳ」ってパソコンを、これから紹介していこう。

▶ＮＥＷＳ本体の基板

パーソナルミニコン？ソニーの自信作「NEWS」！

さて、この「ＮＥＷＳ」、はっきり言って98のようなパソコンと比較するのがとても難しい。パソコンの性能が上がったというより、ミニコンの価格と大きさが、パソコンに近づいたと言った方が正解なのだ。

いままでのミニコンというと何台も端末を並べて、だいたい４人くらいから30人くらいで共有するのが普通だった。ところが最近の技術進歩により、値段がドーンと落ちて１台のミニコンを一人で使えるようになってきている。いわゆるワークステーションというのがこれだ。

しかし、いくらワークステーションと呼ばれ、１人１台使えるようになったといっても、それはリッチな企業の研究所なんかでのお話。今まで個人では、買うことはおろか使うチャンスさえまれな高根の花だったわけ。いわば松田聖子や小泉今日子みたいなもので、どんな顔してるか知ってるし、できればデートしたいけど、手を握ることもままならない存在だったんだ。

ところが、長いことあきらめていたワークステーションが、この「ＮＥＷＳ」でとつじょ手の届く範囲に入ってしまったのだ。価格は標準的な構成で200万円ちょっと。安くはないが、コンピュータ大好き人間なら、ひょっとすると買えるかなって金額になったのだ。(今、ハッカーは、新車を買おうと貯め

95 ハーフ特有の大きくて弾力のあるオッパイはじつにもみがいがある。このまま、もっともみまくるのなら**75**へ。もむのはやめて、チ○ポを胸の谷間に置いてはさみ、オッパイでしごくのなら**64**へ。

イラスト／スージィ甘金

ていた貯金をはたいて、この「NEWS」を買うべきかどうか真剣に悩んでいる。キミだって、好きなアイドルが急に「200万円くれれば、結婚していいわヨ」なんて言ったら、必死になってなんとかしようとするだろ？　まさに今ハッカーは、そんな感じなのだ。そんなハッカーが車をあきらめてまで買ろうとしている「NEWS」の性能を紹介しよう。まずは、計算能力を決めるCPUの話しだ。

「NEWS」に使われている68020というCPUは32ビットCPUで98のVMに使われているV30というCPUの、6倍から8倍の計算速度がある。さらに「NEWS」はこのCPUと数値計算用のCPUが1個別に使われているからたぶん最低でも98の10倍以上のスピードがあるだろう。(ちなみに「NEWS」は、数年前にン千万円もした、あるミニコンの2倍以上の計算スピードがある)

メモリーもパソコンの比じゃない。「NEWS」には98にメモリーをフルに載せた状態の6倍から12倍のメモリーを搭載できる（88と比べると60倍から120倍だ)。ハードディスクだって86メガバイトと98のフロッピーの86倍もある(同じく88のフロッピーだと250倍ほどになる）し、ディスプレイも816×1024ドットと98や88の640×400の3倍以上、きめ細かい表示ができる。

こうやってハードウェアの機能だけ聞いてもハッカーが舞いあがっちゃうのが良くわかるだろう？　でも、ハッカーがまいっちゃってる本当の魅力は、「NEWS」のソフトなんだ。

キミも98を知っているなら「MS—DOS」って聞いたことあるよね。そっ、今や16ビットパソコンの標準的なオペレーティグシステム（OS）だ。あの「MS—DOS」も徐々にバージョンアップされ今や第3版。近々第4版が日本でも売り出される。

実は、この「MS—DOS」が版を重ねる度に近づいているOSがある。それが「UNIX」と呼ばれるOSだ。そして、「NEWS」にはその「UNIX」が載っている。つまり、ハッカーは「NEWS」を買えば、パソコンユーザーよりも一足も二足も早くもっと本格的なOSを使えるようになるわけ。

ソフトって言えば「NEWS」には色々なコンピュータ言語が最初から付いてくる。C、Fortran 77、Pascal、FranzLISPと、これまた、これまでミニコン用としてン十万から、ン百万で売られていた言語が、なんと本体の価格に含まれているんだ。だいたいハッカーってのは色々なコンピュータ言語が大好きな生き物。「猫にまたたび、ハッカーに言語」って言うくらいだ。こんな餌を目の前にぶら下げられてはしんぼうできっこない。

パソコンの何倍ものハードウェア機能を持ち、先取りしたOSが使えて、またたびまでおまけとあっちゃ、ハッカーが雪崩をうって「NEWS」に殺到するのも無理ない。だって、この他にもいろいろ魅力的な特徴が「NEWS」にはあるんだもの。

▲X windowの画面

かくして、ハッカーは第3世代パソコン（ワークステーション）の開拓者として続々と未知の世界に進み出した。あと1、2年もすれば、この第3世代のパソコン世界も、彼らが十分に耕してくれるだろう。その時が、ぼくらが第3世代パソコンに入って行く日になるんだ。キミも時代の先取りをするために、ハッカーの動きに注目しなきゃだよ！

（それにしても、原稿料が今の10倍もあれば、ぼくだって「NEWS」の頭金ぐらいできるのに、グスン。お願い「隠れサトウ」さんに「パンツかぶりのヨッチャン」、ぼくの原稿料上げてくれない？　と、どさくさにお願いして今回は去って行くのでした）

96　そのうちチ○ポから煙が立ち始めた。摩擦熱が生じたのだ。「アチチチ！」キミはあわててバケツの中の水にチ○ポを突っこむ。しかしやけどでただれてしまい使用不可能になってしまった……。「ジャパニーズ・ボーイノペニス弱イネ。ハハハ！」ジェーンのあざ笑う声が、キミの傷ついたチ○ポをズキンとえぐる……。END

NEW PRODUCTS

PICK UP 14 ITEMS

早くて、きれいな今度の88!

日本電気が88ＭＲとＦＲの後継機種を発表したよ。それが「ＰＣ－8801ＭＨ」と「同ＦＨ」だ。この二つの新製品の特徴を紹介しよう。

まず最大の特徴がＣＰＵ。両方とも今までのものの2倍の速度で動くＣＰＵを持っているんだ。(もし、昔買ったソフトで遅くて使いものにならないのを持ってる人は新製品で試してみよう、意外と使えるかもしれないぞ)

2番目は、日本語機能の強化。標準でＪＩＳの第1、第2水準の漢字ＲＯＭを持っているし、ＢＡＳＩＣの日本語機能も文節変換または、熟語変換ができるようになった。キーボードだって、日本語が使いやすいように新しく「変換キー」「決定キー」などの新しいキーが11個も増えたし、レイアウトも変更されている。

サウンド機能も見逃せない。ＦＭ音源を含む6重和音8オクターブの音源もうれしいけど、前面にヘッドホンジャックが、背面にオーディオ出力端子が付いているなど、こまかい点に気を配っている所がＧＯＯＤだ。

で気になる価格は「ＭＨ」が、「ＭＲ」同様に1メガバイトのフロッピーディスクを2台持つタイプのもので、208,000円。「ＦＨ」が、320キロバイトのフロッピーディスクが2台付いた「モデル30」で168,000円、1台付いた「モデル20」で138,000円、付いていない「モデル10」で、99,800円だ。

▲NEC PC-8801MH

本体同様に注目なのが本体にさしこむと何と6万5千色を表示する「ビデオアートボード」(49,800円)。このボードを使うと、ＶＴＲに映像を出力したり、スーパーインポーズすることもできる。これで今までＸ1やＦＭ77に負けていた88のＡＶ機能もぐっとパワーアップされたことになるね!

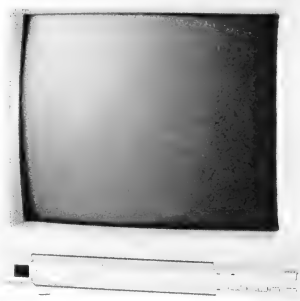
周辺装置もどっと新発売になった。人気の高いディスプレイテレビが3機種。15インチのものが、「ＰＣ-ＴＶ352」(115,000円)と「ＰＣ-ＴＶ453」(138,000円)、21インチと大型のものが、「ＰＣ－ＴＶ471」(248,000円)だ。24ドットＪＩＳ第1第2漢字ＲＯＭ内蔵の熱転写プリンタ「ＰＣ－ＰＲ406Ｍ」(59,800円)が出たし、イメージスキャナーが、コピー型の「ＰＣ－ＩＮ503」(149,800円)と手に持って使うタイプの「ＰＣ－ＩＮ511」(69,800円)の2機種。モデムが、300ボーの「ＰＣ－ＣＭ201」(24,800円)と1200ボーの「ＰＣ－ＣＭ202」(43,800円)の2機種だ。

しかし、こうもどっと出ると何を買って良いのか分からなくなっちゃいそうだ。

問い合わせ／日本電気☎(03)454-1111

▲FHとプリンタ(PC-PR406M)とビデオアートボード対応ディスプレイ

▲NEC PC-TV352

97 エミとルミは並んでよつんばいになり、お尻を高く突き出した。まずはエミにズッコンズッコン。1度やめて今度はルミにズッコンズッコン。この動作を何度も繰り返しているうちに、キミはいよいよ出したくなってきた。しかし、どちらをフィニッシュに使おうか悩んでしまう。28へ。

フルモデルチェンジのPC98シリーズ

この秋最大の新製品が、この98の新シリーズだろう。「PC−9801VM21」「PC−9801VX」「PC−98XL」「PC−98LT」と4機種も同時に発表されたんだ。4機種を順をおって説明しよう。

まずは「VM21」。これは「VM2」の後継機種だ。RAMが従来の384キロバイトから640キロバイトに拡張され、グラフィックRAMも256キロバイトになり4096色中16色を表示できるようになった。それで価格は390,000円と2万5千円ダウン、UV2との価格差が小さくなった。

「XL」は「XA」の後継機種で、特徴は従来のCPU、80286の他にVMなんかで使われているV30も搭載した2CPUパソコン。この結果、従来の「XA」のソフトはもちろん、「VM」用のソフトも使えるようになった。価格は、フロッピーディスクなしの「モデル1」が495,000円、5インチフロッピーディスク2台搭載の「モデル2」が575,000円、20メガバイトのハードディスクと5インチフロッピー1台搭載の「モデル4」が835,000円だ。

▲NEC PC-9801VM21

今度新しく登場したのが「VX」と「LT」の2機種。これは説明がちょっと難しい。

まずは「VX」。これは「XL」と同じようにCPUがV30と80286の両方を搭載している。じゃ、どこが「XL」と違うのか？ それは「XL」が「XA」と「VM」のソフトが全部動くのに対して、「VX」では「VM」の全部のソフトと「XA」の一部のソフトが動くことだ。具体的には「XA」用のソフトのうち「XA」のグラフィックを使ったものは動かない。ここが両機の違いだ。価格はフロッピーディスクなしの「VX0」が353,000円。2台付きの「VX2」が433,000円。20メガバイトのハードディスクとフロッピーディスクが1台付いた「VX4」が693,000円だ。

紹介が最後になったけど今回発表された中で、一番波紋を呼びそうなのが液晶ディスプレイを持ったポータブルパソコン「PC−98LT」だ。

ちょっと名前に注目して欲しい。そっ、これはあくまでも「98LT」であって「9801LT」ではない。このへんからあやしい。結論を言ってしまうと、この「LT」は98と名前は付いているものの、まったく新しい16ビットポータブルパソコンと考えた方が良いのだ。なぜかっていうと、3.5インチのフロッピーディスクが内蔵されているものの、ほとんどの98用のソフトが(「UV2」用のソフトでさえ）ほとんど動かないからだ。（ちなみに「LT」版「一太郎」の名前は「サスケ」という）

でも、ポータブルのパソコンが東芝やIBMに続いて発売されたということはうれしいことではある。液晶ディスプレイも予想以上でなかなか見やすい。

「LT」の価格は本体で238,000円だ。
問い合わせ／日本電気
☎(03)454-1111

▲NEC PC 98LTモデル2

AV機能が強化されたX1ターボZ

新製品ならシャープも負けてはいない。あのX1ターボにAV機能を強化した上位機種「X1ターボZ」を発表した。

この新製品は、テレビやビデオの映像をコンピュータのグラフィック画面に取りこむことができる「アナログカラーイメージボード」を内蔵、4096色が同時に使え、テレビやビデオ映像を重ね合わせたスーパーインポーズ画像をVTRに録画ができ、8音が同時に出るステレオ対応FM音源も持っているなどAV機能が充実したものだ。

フロッピーは従来の2Dタイプのソフトウェアも読み書きできる1メガバイトのフロッピーディスクを2台内蔵、JIS第1・第2水準漢字ROMおよびマウスが標準装備と他の機能もグレードアップしている。

マウスを使って絵を描くグラフィックツール「Z's STAFF−Z」と、FM音源をフルに活用するためのミュージックツール（VIP強化版）が最初から付いてくるのもうれしい。特にグラフィックツールは、ビデオ画像やイメージスキャナからの画像取りこみなどができる本格的なものだぞ！

価格は本体が218,000円、ディスプレイテレビが129,800円。
問い合わせ／シャープ
☎(06)621-1221

▲シャープ X1ターボZ

98 「ウフッ……。カモンボーイ！」ジェーンは全裸になってベッドでキミを誘う。さて、この大きい女を攻略する方法だが……、90センチもあるみごとなオッパイにしゃぶりつくのなら**95**へ。指を使って秘所を愛撫するのなら**89**へ。性感帯を捜すため体中に舌をはわすのなら**84**へ。

26万色表示可能なニュー77「FM77AV40」

日本電気、シャープが新製品を発売するとなると富士通だって黙っていられない。時を同じくして、AVC（オーディオ、ビジュアル、コミュニケーション機能）を強化した「FM77AV40」を発表した。

まずA（オーディオ）機能は本体内蔵のFM音源3音に加え、ステレオ対応8音のFM音源を搭載した「ステレオミュージックボックス」(58,000円)が用意されているし、ソフトも楽譜編集・音楽用ソフト「FMミュージックエディタ」(20,000円)、自動演奏ソフト「FMジュークボックス」(12,000円)などがある。

A機能もさることながら「AV40」の目玉は、26万色グラフィックスを実現したV(ビジュアル)機能。これは、今までの4096色同時表示から格段の進歩だ。さらに標準で「スーパーインポーズ機能」を持っているし、オプションで「ビデオディジタイズカード」(16,800円)やパソコン画面をVTRに録画する「ビデオコンバータ」(58,000円)が用意されている。

最後のC(コミュニケーション機能)は、RS-232Cインタフェースを標準装備、1200/300ボーの本体内蔵型全二重モデム「モデムカード-1200」(39,800円)がオプションでついている。

「AV40」の価格は、JIS第1／2水準の漢字ROMおよび辞書ROMを標準装備、3.5インチ640キロバイトフロッピーディスクを2台内蔵して、228,000円。

問い合わせ／富士通

☎(03)216-3211

▶富士通 FM77AV40

ポータブルOASYSいっきょ3機種

おなじみ富士通のワープロ「オアシス」に、通信機能を備えたポータブルタイプのものがいっきょに3機種仲間入りした。

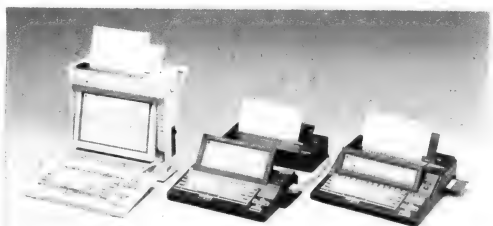
今回発表されたのは「OASYS30AF」「同LiteF・ROM9」「同Lite F・ROM7」の3機種。

「30AF」は、ミシンみたいな形をしているけど、プリンタおよび3.5インチフロッピー・ディスク1台を内蔵し、40文字×21行表示可能な本格派。価格は、248,000円。モデム内蔵型のものは288,000円だ。

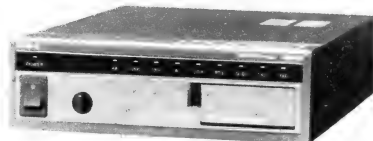
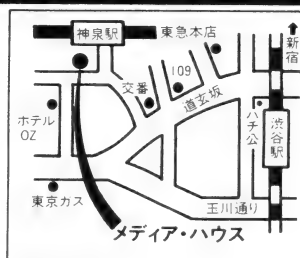
「ROM9」は、40文字×10行表示可能な液晶ディスプレイを内蔵し、分離型のプリンタを接続できる。これもROMカード装着可。価格は158,000円（プリンタを含む）。

「ROM7」は、40文字×5行表示可能な液晶ディスプレイ、3.5インチフロッピーディスク、プリンタを内蔵するもの。ROMカード装着可だ。価格は、118,000円。

問い合わせ／富士通

☎(03)216-3211

低価格モデム！

今パソコンの周辺装置で最もホットな価格競争が行われているのがモデム。今度アイワから出た「PV-A1200」も39,800円と火に油を注ぐ過激な値段だ。「PV-A1200」、今や日本でも事実上の標準となった米国ヘイズ社のATコマンドに対応した300、1200ボーの全二重のモデムで、もちろんパルス、トーンどちらの電話でも使える。AC電源が内蔵型で、モニタースピーカーの音量のつまみもパネル前面にあるのがうれしい。

問い合わせ／アイワ(03)835-1201

▲アイワ PV-A1200

HIROBA のCORNER

ひろばのコーナー

今日も元気だ
ゲームが
おいしい

1987

GOOD！

イラスト／原美恵子

いつも元気よく、がモットーのひろコです。みんなのハガキの質もどんどんアップしてきて、ひろコはとってもうれしい。寒さになんか負けるんじゃないよッ！

READER'S TALK & GRAPHIC GUERRILA

もうすぐクリスマスですネ！

©1986 Charlie

巻末のとじこみハガキに「よかった記事の番号に○を3つ、つまらなかった記事の番号に×を3つ」と書いてあるが、正しくは「よかった記事3つに○を、つまらなかった記事3つに×を」でしょ！

東京都　月向靖起　16歳

※キミは正しい。今月号は直しましたよ。あんまりいじめないで、ハゲるでしょ。（ハガキの担当者）

リーダーズトーク　あんど　ぐらふぃっくげーりらー

◀岡山県　地球丸クン　キミはプロになれる。一度編集部に遊びにこない

学校で、休み時間にパソコン仲間5、6人とコンプティークを読んでいた。するとPC—88を持っている先生に見つかった。「この本の発売日はいつだ」と先生に聞かれたとき、一瞬、冷汗をかいた。

熊本県　中尾大起　15歳

※先生も好きね。（ひろコ）

▲和歌山県　魔呂助クン　髪の毛がいまいち気持ち悪いですネ

来春受験する大学のすぐ近くに編集部があるようなので、もしプレゼントに当たらなかった場合、入試の帰りに編集部を襲撃しますのでよろしく。と脅迫したあと、「二浪もすると、世間の目も厳しくてコンプティークだけが頼りです」と泣き落としにかければ、プレゼント当選も確実であろう。

愛知県　小池隆之　20歳

※ボクの友人の兄で“さぶろう”という名前の人がいた。1年たつと彼はなぜか“しろう”に名前が変わっていた。隆之クン、今年こそ！　だよ　（英）

コンプティークは、毎月一字一句のがさずに読んでいます。9月号からの「ロードス島戦記」大好きです。なかなか臨場感があると思います。

東京都　石黒宏　15歳

※エへへへへ。エへへへへのエへへ。ボクが担当してるんです。（ヒサキ）

※ヒサキさん、ハガキもって走りまわらないで！　（ひろコ）

にゃお

◀茨城県　ERIKA　TAMAROサン　ステキなネコちゃん！

ひろコとあなたの交換日記コーナー

HIROKO ©1986 Charlie

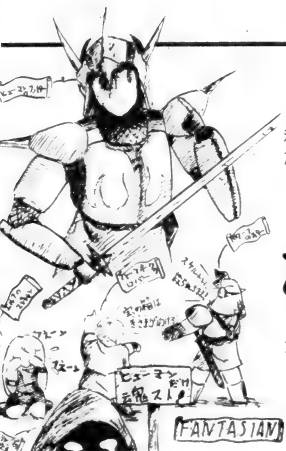
ムナシク、ハガキを待って日々過ごすひろコは、またまたハヤシサン情報に走ってしまいました。

今日、ひろコとツカダさんとハヤシさんが3時のおやつを食べながら談笑していると突然、サトウ編集長が近寄ってきた。“林さん、結婚祝いはナニがいいですかね。遠慮せずにドーゾ”“電気スタンドが欲しい！”と即座にハヤシサンが言った。おかしい。以前の彼はこんなに自己主張が強くはなかったハズ。

新妻の選んだグレーのセーターは彼の心まで染めてしまったのか。しかし、ひろコは涙をこらえ、ハヤシサンを応援した。“ハヤシサンには行燈（アンドン）みたいのが似合いますね”ところがサトウ氏は、ムリやり、圧力鍋を押しつけようとした。“圧力鍋は便利ヨー”

“電気スタンド”力なく言うハヤシサン。

なおもサトウ氏はくいさがる。“じゃホットプレートは？　お客さんが来た時、使えるでしょー”　今、ハヤシサンの行燈は、ホットプレートにとってかわられようとしている。有志諸君、ハヤシサン救済の署名運動を！

おたより待ってます！　ひろばのコーナーではみんなのお便りを待っています。セッショントーク、リーダーズトーク、グラフィックゲリラetc.どんなことでもけっこうです。みんなドンドンお便り送ってネ。あて先は、〒160 東京都新宿区四谷1-8-14四谷1丁目ビル6F　コンプティーク編集部ひろばのコーナー係へ

◀群馬県　美津原利樹クン　かわった名前ですネ

友人Aに、家のトイレを貸してあげた。そして、ボクもトイレに行きたくなって行った…。そしたら、な、なんと!! 友人は場外ウ○コをしていったのである。Aのバカヤロー!! 恩をあだで返すな！

愛知県　中島剛　15歳

※プロレスの技に、場外ウ○コってのがあるとスゴイと思う。（プロレス大好きツノダ）

編集後記読んでます。「ハイ！」あれ読んでると、○○がエッチだとかなすり合いをしてるけど、けっきょくみんなエッチなんじゃないかしら？

今月になって初めて気づいたんだけど、アイドルのポスターや表紙の黒目の部分ってなんで“■”こんなに四角いの？

青森県　高橋知子　16歳

※「ハイ！」とハガキに書いてくれて、みんなありがとう。はっきりいってうれしい（ヨシダ）

※■の黒目は、ウ〜ン、もとから■なんじゃないですか？（ひろコ）

アイドルデータバンクで、ボクの大好きな斉藤由貴ちゃんを出してくれたら、一生コンプティークとマルカツを2冊ずつ買うことを誓います。

北海道　南沢尚志　14歳

※よ〜し、尚志クンのため、斉藤由貴ちゃんを登場させるよう努力します。ただ、2冊ずつ買ってほしいだけですが…。（サトウ）

ボクの学校では、コンプティークの読者は、10月号までボク一人でした。学校でパソコンを持っている人は15人ぐらいいるのに（ちなみにボクは持っていません）だれもコンプティークを読みません。というか、知りません。そこでボクは、友人に「コンプティークを読んだら、パソコンのことがよくわかって、むちゃくちゃえ〜本やど一！」と言ったら、11月号から買ってくれました。友人の感想は、「福袋がいい。これからも買いたい」とのことです。編集部のみなさん、430円分の感謝をしてください。

京都府　下村行能　14歳

※下村クン、いつもハガキありがと！　ひろコはとっても感激してます。ふんぱつして500円分くらい感謝します。（ひろコ）

※京都の人はエライんや。（ヒサキ）

Record of Lodoss War

◀東京都　きたがわもりやクン　最近、『ロードス島』の人気が急上昇！

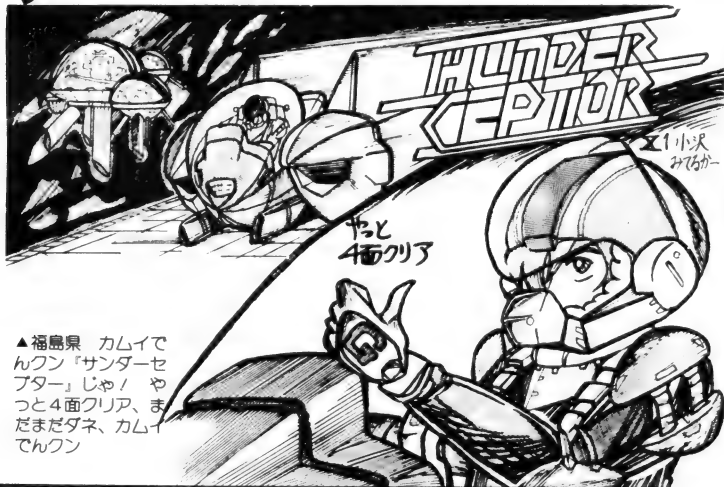
▶広島県　芳賀なおとクン　キミもうまい。一度編集部に遊びにきませんか？

うちわ話。ひろコは11月のある日、駅の階段でころんでしまいました。ヒザをうって、とっても痛かったけど、はずかしかったので無理をして電車にのりました。でも、あんまり痛かったので、家へ帰って3日間も静養しちゃいました。誰も助けてくれなかった。悲しいよ〜。（ひろコ）

※ドジ、ドジ、ドジ！（タカノ）

※天罰！（ヒサキ）

※ウッフッフ、ボクのことばかりここに書いたからだ。以後気をつけよう（ハヤシ）

▶神奈川県　MS-17クン　悲しくなっちゃったな

▲福島県　カムイでんクン『サンダーセプター』じゃ！　やっと4面クリア、まだまだダネ、カムイでんクン

隠れサトウ発見！

「隠れサトウ発見（12月号）。169ページのバッハの指揮台だ。どーだっ、図星だろっ！」

そー、そのとーり。京都府の下村行能クン（キミはひろコの常連だネ）、キミはエライぞ。その他の早期発見者は、千葉県の関静夫クン、神奈川県の小倉寛昭クン、千葉県の太田毅弘クン、東京都の岡田健クン、以上の5名です。今月も隠れてます。さがしてネ。（ひろコ）

ひろコのセッショントーク

HIROCO NO SESSION TALK

めでたい新年号といえども、その編集作業は超多忙！　今回は全国を回ってきた編集部員の旅のみやげ話を、ね

イラスト／原美恵子

ひろコだよ。このお正月号、本誌３周年記念号の編集作業ったらたいへんだったんだから。みんなに喜んでもらえてるかどーか、編集部員、みーんな期待してます。

ソフトハウスは田舎にあるほど優秀なのかな!?

さて、その編集作業まっさかりの10、11月といえば、秋。旅のシーズンでもあります。あの高橋名人だって、ファミコンの修業に（!?）インドへ行ったってんだから、本誌編集部員も負けずにみんな旅に行ってきました。日本全国、ソフトハウス取材の旅にね。旅といっても ほんとに超特急、しかも読者の役に立つ情報を拾ってこようと大マジメな取材のための旅だから、観光旅行とは大違いだけどね。

ひろコは、残念ながらお留守番。いつものように、外苑東通りをオトメチックに散歩したり、みんなのおたよりを読んでたりしてました。

それで思うに、優秀なソフトハウスってなんとなく辺ピなとこに多いんじゃないかってことね。日本ファルコムは、東京の田舎・立川だし、ＢＰＳは横浜だし、コナミは神戸、ハドソンは札幌、任天堂だって京都だしね。やっぱり、東京の中心だと、あまりに情報が飛びかいすぎてて、一つのことに集中できなくなるのかなあ。流行に左右されないで、じっくりと一つのことをやるから、いいのかもしれないね。

そんなこと考えてると、ひろコもどっか行きたいなーと思うんだけども、みんなおみやげ持って帰ってくるし、そのおまんじゅうやらお茶を飲んで、おおたよりを読んだり、みんなのおみやげ話を聞いてるのも、気軽でいいか。

みんな日本全国、各地に飛んで、いろんなドジ話や、ミョーな人の多い(!?)ソフトハウスのエピソードとか聞いてると、ホント、いつの間にか時間が過ぎてるもんね。冬ってなんとなく時間がたつのが早いと思うな。じゃ、みんなのおみやげ話、ちょっと話してみるね。

INFORMATION

カードでゲームが楽しめる

テレホンカードやオレンジカードが普及し、キミのサイフの中にもきっと何枚かのカードが入っているんじゃないかな？　そう、右の写真を見てほしい。これからはゲームもカードで楽しむ、キャッシュレスゲームの時代を迎えるのだ。まだテストの段階だけど、セガが直営店の“ハイテクランド・セガ神田”でゲームカード・システムを開始。今後、テスト運営の結果が良ければ、順次直営店に導入していく予定。楽しみだネ。

カドカワゴールドフェア

先月号でもお知らせした通り、角川書店では現在“カドカワゴールドフェア”を開催中です。ゴールドフェア対象商品の文庫本、単行本の『火の鳥』、ビデオの『火の鳥〈鳳凰編〉』、ビデオの『時空の旅人』についている応募券を送ると、抽選で1000名に純金の火の鳥ゴールドメダル（24K、1/10オンス）を差しあげます。

１口分の応募券を官製ハガキに貼り、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記して、下記あてに応募してください。一人何口でも応募できます。応募しめきりは、昭

まずそれまでの北限だった埼玉を一気に越え、初めて北海道は札幌に行ってきた角田さん。とにかく美食ざんまいの日々で、石狩なべ、三食丼(いくら・シャケ・うに)、そしてワカメなどたらふく食べてきたって。空港でもカニ弁当買って、飛行機の中で食べたのには、スチューワデスも驚いてたってさ。

久木さんは、比較的近場の関東担当で、唯一旅行っぽかったのは、「両国の国技館の玄関で記念撮影したこと」だってさ。55ページを見てくれればわかるけど、ソフトハウスの方の脳天気ぶりには、さすがの久木さんも脱帽もので、読者プレゼントにただ会社のシールをはっただけの百円ライターや、ハズレの宝くじとか、“担当者自作の詩”とかもあって、もーなにがなんだか。

いろいろなめにあいながらもみんな元気です

名古屋、大阪担当は、高野さん。「とにかくしんどかった」と一言。名古屋の静かさに比べて、昼間でもキャバレーの客引きをやってる大阪のうるささには、「話には聞いてたけど、びっくりした」ってさ。

四国は高知へ行ってきたのは、吉田さん。有名なＰＳＫの方と、飲み屋に入ったのはいいが、あまりに「やはりオ○コのグラフィックは、精密さが勝負!!です」など、あたりをはばからずにＨソフト論議の力説に、さすがのヨッちゃんも「負けた!! 高知人はＨだぜよ」だってさ。

２度目の九州に行ったのが片岡さん。港町・佐世保のレストランに入って、さあ何を食べようと考えてると、「魚介類がおいしいですよ」との声。それじゃってわけでオーダーしたのが、「お刺身定食」。「…なんかいまいちだな」と思って店を出ると、そこはイタリアン・レストランなのでした、ぎゃふん。何をやってるんでしょーねー。

さて、「結婚したとたんドサ回りだよーん」とボヤいてたのがカメラマンの林さん。月、火曜が北海道、水、木、金曜日が名古屋、大阪と超大忙し。奥さん、新婚そうそうすいませんね。

というわけで、それぞれ、旅の余韻を味わう間もなく、年末の多忙期に突入したのでした。みなさん、お疲れさまでした。これからも、もっともっとがんばりましょうね。

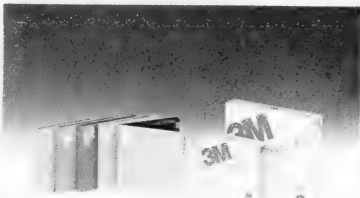
次回はおたより、いっぱい紹介するから。

大江戸裏ワールド

中野豪

和62年１月31日(当日消印有効)。応募先→〒102―91 東京都千代田区麹町郵便局私書箱100号 角川書店営業部「ゴールドフェア」係

防磁ファイルプレゼント

住友スリーエムでは、好評の高信頼性フロッピーディスク“マークＱ”シリーズにシステム（防磁）ファイルをオン・パックするプレゼント・キャンペーンをパソコンショップや家電店の店頭で展開している。ファイルは、個人用として使いやすい４枚仕様で、チリやホコリからフロッピーを守るフルカバータイプ。“マークＱ”シリーズ10枚にオン・パックされており、大きさは8インチと5インチの２種類。色も、赤、黄、青、緑、ピンクの５種類が用意されている。キャンペーン期間は、昭和62年１月31日まで。

★先月の懺悔

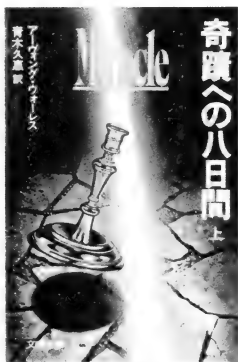
[illegible]、ドッといきます。

まずは重大なミス。“アイドルの[illegible]”のコーナー（168ページ）で、“おニャン子を卒業して いよいよ羽ばたく麻巳子ちゃん”なる記事がありましたが、高井麻巳子ちゃんはまだおニャン子を卒業しておりません。おわびして、訂正させていただきます。読者のみなさん、関係者のみなさん、ほんとうにゴメンなさい。

というわけで、[illegible]でした。

EXCITING LIBRARY

読書の季節がやってきましたネ。ゲームブックもおもしろいけど、たまにはじっくりと長編にチャレンジしてみるのもいいネ。そんなわけで、またまた超エキサイティングな本をどっさり紹介してしまうよ！

先江進の興奮本ガイド⑧

▲奇蹟への八日間
アーヴィング・ウォーレス著
文春文庫　上下各440円

私がいちばん好きな小説家アーヴィング・ウォーレス。しばらくぶりで彼の小説が出た。やはりすごい。全身を興奮が走りぬけるほどエキサイティングな小説だ。

1858年にルルドの洞窟で聖母マリアを見たという、ベルナデットの日記の中で、今年の8月14日から22日の8日間のうちに、ふたたび聖母マリアが姿を現すと約束されていたのが、ヴァチカン皇教庁から発表された。過去にあった聖母再臨のおりには、多くの病人やケガ人が奇蹟によって治癒したといわれている。このニュースを聞いた多くの人が、奇蹟を求めてピレーネ山に近いルルドの村に向かった。

骨肉腫という癌の一種で、手術しても回復率が30％と宣言されていたケン・スペンサーは、医学による30％を捨てて、奇蹟による治癒を求める決意をした。その決意は医学のみを信じる妻アマンダの猛反対をもふりきった。

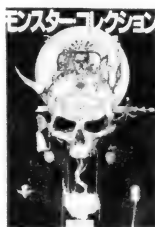
近年盲目となった美しい女優ナターレ・リナルディは、目の不自由さをものともせず、もういちど彼女の目で聖母マリアを見て、光を取り戻そうと心に誓った。

次期ソビエト首相の有力候補とされているセルゲイ・チハーノフは、重傷の筋ジストロフィーだと診断され、2，3年の命を政治家として、最高権力をふるって燃えつきるか、それとも静かな隠居生活で10年以上生きのびるかの選択にせまられていた。そんなときにルルドの奇蹟のことを知り、ちょうど計画されていた2週間の休暇旅行をルルド行きに変更した。ソビエト要人がルルドに行くなどというのが知られてはまずい。チハーノフは口ひげをつけて変装し、偽名のパスポートを使うことにした。

BOOK REVIEW

イラスト／原美恵子

74種のモンスターを徹底紹介

ロールプレイングやゲームブックなどで、主人公に立ちはだかるさまざまなモンスターたち。ゲーム中ではニクイやつだけど、愛着もある。このモンスター古今東西74種を、イラストとともに紹介したのがこの本だ。リアルなイラストを見ていると、思わずゲームをやりたくなっちゃうネ！

▲モンスター・コレクション
富士見文庫
480円

ファラオの呪いを解くのだ！

古代エジプトのファラオ、カーフート大王の墓には多大な財宝が隠されており、これを手に入れようとする者は後をたたない。と同時に生きてもどってきたものもいない。ファラオには呪いがかけられていたのだ。その呪いとは、いったい何なのか？　キミが呪いを解くのだ！

▲ファラオの呪い
創元推理文庫
オリバー・ジョンソン著
450円

RPGデザイナー書きおろし

武勇を誇るグレイリン軍団のシンボル“鷹”の像が、侵略者によって奪い去られてしまった。グレイリンの血をひく者は主人公のキミだけ。“鷹”を奪い返すことができるだろうか？

本誌の“ＲＰＧ講座”でおなじみの黒田幸弘書きおろし、のゲームブックだ。

▲鷹の探索
富士見文庫
黒田幸弘著
480円

デスマッチが誌面で大展開！

ゲームブックなんかカッタルイ……なんて思ってるヤツでも、ほとんどのめりこんでしまいそうなのが、これ。プロレスラーのキミが、あらゆるワザを駆使して強豪と戦っていく……。ゲームブックであるということを忘れてしまいそうなほど興奮しちゃう。こいつはスゴイぜ！

▲プロレス・ゲーム
西東社
ブラックジャック作
580円

剣と魔法とドラゴンの世界へ

ロールプレイングゲームの元祖である「ダンジョンズ＆ドラゴンズ」をもとに作られた画集。「Ｄ＆Ｄ」の出版元ＴＳＲ社が手がけたイラスト総集編ってカンジでもある。ゲームファンでなくても、感激モンで楽しめることまちがいなし。リアルなモンスターのとりこになるゾ。

▲ファンタジーアート
富士見書房
2800円

プレゼント！ 上のBOOK REVIEWで紹介した8冊をみんなにプレゼントしちゃうよ。ほしい本のタイトル、氏名、住所、年齢、職業（学校名）を明記して、〒160 東京都新宿区四谷1-8-14四谷1丁目ビル6Ｆ　コンプティーク編集部　エキサイティングライブラリー1月号係へ。ジャンジャン応募してネ。

ルルドに向かった何万人の中に、恐ろしい計画を胸に抱いた人物がいた。生まれ故郷のバスク解放を求めてテロ活動を続けるミケル・ウルタードは、ルルドの洞窟を爆破しようというのだ。

なんとか夫の決意をひるがえそうと、ルルドの奇蹟がまやかしであることを証明しようと、ベルナデットの秘密を探ろうとするアマンダは、まだ人に知られていないベルナデットの別の日記が存在することをつきとめた。ベルナデットが聖母マリアを見たということの真実性を、根底からくつがえすような内容の日記だったのだ。

奇蹟の治癒に効き目があるといわれる水浴を試したチハーノフは、水によって口ひげがはずれてしまったのを写真に撮られ、チハーノフだと気づいた女にゆすられる。

ホテルの部屋で暴漢に襲われたナターレを、たまたま隣室のミケルが助けたことによって、2人はいつしか愛しあうようになっていく。ミケルはナターレの奇蹟を求めるけなげさと、自分が行おうとしている行為の板ばさみに悩むが、結局バスク解放の初志を貫こうとする。

とこのように、いくつものストーリーがからみあって進んでいくのだが、それらが奇蹟の8日間の最終日に向かって、そして、ミケルが爆薬のスイッチを押す瞬間に向かって、超スリリングに、そしてサスペンスフルに描かれているのだ。本当に奇蹟は起こるのか。その答えはNOであり、そしてYESであるのだ。NOとYESが同時に成り立つことの意味は、この小説の大クライマックスで、キミにグーンとせまってくるはずだ。とにかくウォーレスを読んでくれたまえ。キミの生涯の宝物を手に入れられるに違いない。ここではしょって問題！

ミケルは洞窟に爆薬をセットし、導火線を洞窟の上の草むらまでのばし、タイマーを土の中に埋めた。洞窟から離れようとしたとき、洞窟の中に1人の女性がうずくまっているのに気づいた。なんと愛するナターレではないか。祈り続けて恍惚状態にあるナターレは、ミケルの声も聞こえないし、ミケルが体を動かすこともできない。

ミケルはあわててタイマーの埋めてある所までもどったが、爆発まであと10秒。穴を掘っている時間はない。そこで彼は、

—○○○　○○

として爆発を防いだ。洞窟にもどると、ナターレが立ち上がって、

「あなたがミケルなのね。私の想像していたのと同じだわ」といって、ミケルを見つめるではないか。ナターレの目に奇蹟が起こったのを知ったミケルの心にも、そのとき奇蹟が起こった。世界をテロで変えようという考えが間違いであることを知ったのだ。

波乱のサクセスストーリーだ

ニューヨークで圧倒的なベストセラーを誇っているのがこの本だ。タイトルだけを見るとゲームブックのようだけど、これは小説。数奇な運命の主人公が大サクセス、するまでを描いてスリル満点。840ページのぶあつさは読みごたえあり。たまには長編にチャレンジしてみない？

シドニィ・シェルダン作 ゲームの達人

▲ゲームの達人
アカデミー出版サービス　シドニィ・シェルダン著　1700円

鎌倉時代にサーファーが!?

ホノルルで発見された700年前の日本の古巻物。そこには、板の上に腹ばいになった男が描かれていた。鎌倉幕府のころに“ビッグ・ウェンズデー”があったのだ!?

ＳＦとも怪奇ともつかぬ奇想天外な物語がつづられていて、とってもサーファー気分。読んでスッキリだね。

鎌倉幕府のビッグ・ウェンズデー　久保田二郎

▲鎌倉幕府のビッグ・ウェンズデー
角川文庫
420円

ひろコの今月の1冊

▼茶色の服を着た男
アガサ・クリスティ著
創元推理文庫
430円

ポワロやミス・マープルの登場しない、アガサ・クリスティーもいいもんです。この作品は、本格派ミステリーではなく、冒険とロマンスの物語。

考古学者の父を亡くしたばかりのアンは好奇心旺盛な女の子。ある日、彼女は、駅で、男の変死を目撃する。警察では簡単に片づけられたが、現場で死んだ男の懐から“茶色の服を着た男”が紙きれを抜き取ったことを知るのはアンただひとり。彼女は謎の男を探し出そうとする。だが、これは、昔、南アフリカで起こったダイヤモンド盗難事件の一局面だったのだ！　アンはさまざまな危険に遭いながら冒険の他に恋と友情を知る。そして、彼女の南アフリカへの船旅の道連れたち、下院議員のサー・ユースタス。有閑マダムのブレア夫人、不気味な宣教師チチェスター、秘密警察のレイス大佐、ユースタスの秘書たち、すべての人たちが、多かれ少なかれ、この事件に関係していたのだ。さて、冒険の結末は？「茶色の服を着た男」とは誰なのか？

クラーク自選の短編が読める

イギリスＳＦ界の第一人者であるアーサー・Ｃ・クラーク。不朽の名作映画「2001年宇宙の旅」の原作者としても名高いが、その彼が、自らの９つの短編を選んで集めたのが、この本だ。初期のアーサー・Ｃ・クラークから現在のアーサー・Ｃ・クラークまでの作品傾向もわかって、これはうれしい。

太陽系オデッセイ　アーサー・C・クラーク

▲太陽系オデッセイ
新潮文庫
520円

プレゼント！ 興奮本ガイドのブラインドコマンドの正解者10名に、コンプティークのオリジナルＴシャツをプレゼントします。イラストを見ればすぐわかるよネ。あて先は左のページを見てネ。先月号のブラインドコマンドの正解は、ウマヲ　タタクでした。みんなできたかな？

マークの おののき探険隊

ステアウェイトゥヘルやで！

先月号にひき続き館山の蓮寿院をおののきレポート。今月のおののきターゲットは“地獄極楽絵図”なのだ。マーク隊長の青ざめた顔は今も忘れない。きっとキミもおののくゾ／

イラスト／原美恵子

認定番号224 蓮寿院地獄絵図の怪

髪の毛ののびる姫だるまがあるということで、千葉県館山市相の浜の、蓮寿院というお寺に出かけたわれわれは、そのお寺の本堂で、第２のおののきに遭遇することとなった……。

先月号の予告通り、今月はわれわれが蓮寿院で遭遇した、第２のおののきをレポートしよう。

髪の毛ののびる姫だるまの撮影も終わり、われわれがほっとひといきついたそのときだ、マーク隊長が突然青ざめた奇声を上げた

「あれはなんだ！」

本堂の奥を凝視するマーク隊長の視線を追ったわれわれは、思わず声を失った。蓮寿院の暗い本堂の奥の壁に、何やら不気味な形相の、化物の影を見たのである。

明るいところから、暗い本堂をのぞきこんだための錯覚か？　いや違う、だんだん目が慣れるにつれて、その不気味な形相は、ハッキリと輪郭をあらわした。

「鬼だ！　地獄で亡者を責める鬼の絵だ」

マーク隊長のうわずったその声に、姫だるまの撮影に立ち会っていたご住職が、重たい口調で語りだした。

「お気付きになりましたか、あれは江戸時代の中ごろから当寺に伝わる、地獄極楽絵図という絵巻物なのです。古い寺にはいろいろと、因縁話がつきものでしてね。あの絵巻物にも実は、その手の話があるんですわ……」

そこまで語るとご住職は、われわれを本堂の奥の、例の不気味な絵図のかかる壁へといざなった。ここでしりごみするわけにも行かず、われわれは静かにご住職の後にしたがった。

西方浄土を表しているのだろうか、その絵巻物は、本堂の西の壁いっぱいに下げられており、いちばん上には極楽の絵巻、そしてその下にはいく重にも、極彩色で地獄の世界が描かれていた。

▲蓮寿院にある地獄極楽絵図。写真でははっきりわからないが、こ、こわいのだ！

そのあまりもの恐ろしさに、顔をしかめるわれわれを横目で見つつ、ご住職はまたも重い口調で語り出した。

「その因縁話というのはですな、この寺の檀家（お寺にお墓を持っている家の人）が死ぬのがわかるんですわ。たとえば風もないのに絵巻物がゆれたり、絵の中からザワザワと、人のざわめきが聞こえたりとか……。そんなことがあった日は、必ず後で葬式の連絡が入ってくるんですわ……。うちとしては便利というかなんというか、こんなこと言ったら檀家にしかられてしまいますかな……」

ご住職の話はなおも続いた。その話によると、四十九日の最後の法要が終わった晩、亡くなられた仏様が極楽に行ったか地獄に行ったかもわかるという。もし亡くなられた仏さまが極楽に行ったなら、地獄極楽絵図の、極楽絵巻の中の仏様の御来光が輝き、地獄へ落ちてしまったときには、地獄絵巻の地獄の陰火が、あかあかと燃え上がるように見えるとのことだ。

「地獄の炎があかあかと燃え立つ晩は、地獄で苦しむ仏のために、とくにねんごろに回向してやるんですわ……」

ご住職は、われわれに絵巻物の因縁話を語り終えると、地獄極楽絵図に向かって手を合わせ、軽く一礼をした。

地獄だの極楽だのという話をすると、そんなものあるものかと、これを読んでいるキミは一笑に伏してしまうかもしれないが、しかし待ってくれ、死後の世界から帰ってきた人はまだいない。生きているぼくらにそれがどうしてわかるのだ。

地獄極楽の話は別にしても、ぼくたちは死後霊魂となって体を抜け出し、家族や友人たちとも別れを告げて、いずれかの世界に旅立つのは事実だ。できればその世界が、この地獄絵図のような世界でないことを望みたい。

われわれは遠い死後の世界に思いをはせながら、この不思議な寺をあとにした。

◀お寺のすぐ近くに相の浜が……。のどかな風景なのになあ

おののき探検隊では、キミからのおののき情報を求めている。どんにささいなことでもかまわない、連絡してほしい。

パズルクイズ PUZZLE・QUIZ

ファミコンで人気の『悪魔城ドラキュラ』。MSX版も登場したしで"ドラキ"人気は急上昇中。というわけで、パズルです

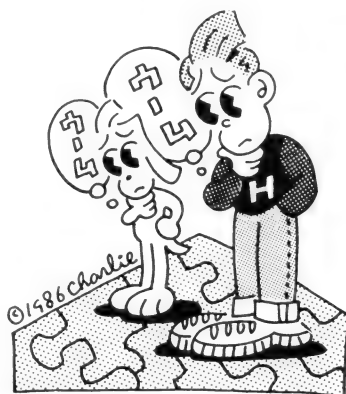
パズル制作　草野公平

悪魔城ドラキュラ　ジグソーパズル

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

「ザ・ベストテン」みたい！　ジグソーパズル！

話題の新作『悪魔城ドラキュラ』をパズルの本格派ジグソーパズルにしてみました。

シモン・ベルモントがドラキュラを倒すため、悪魔城にのりこもうとしているところだが、右のピースは左のイラストをバラバラにしたもの。復元すると余分なものを1ピース探してね。あて先は〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷一丁目ビル6F コンプティーク編集部・パズル係。しめきりは'87年1月7日。5名にTシャツがあたるよ。

先月の解答

発売と同時にありがたいご指摘をたくさんいただきました。そうです。A-3とB-4はまったく違う絵ですね。正しくはA-3とB-10なのです。心からおわび申しあげます。ところで正解は、C-1とC-6、D-6とJ-1、D-10とE-4、G-2とJ-10です。キトクにも探し出してくれたごく数名の皆様には、編集長から、特別に、サインのプレゼントがあります。今回のジグソーパズルはまちがってないかな？　うん。だいじょうぶみたい……。

COMPTIQ
Billboard
コンプティーク　ビルボード

読者のための伝言板です。未成年者による売買・交換などは、保護者の認め印を忘れずに。このコーナーでの売買は当事者間で行われるもので、トラブルが生じても編集部では責任を負いかねます。

譲りたい

●ＰＣ－8801ＳＲモデル30（61年８月購入、新品同様）を12万円以上（ソフト付）、ＨＢ－10（ソニーＭＳＸ　16Ｋ、新品同様）を15000円以上（ソフト付）、ファミコン本体を8000円以上で譲ります。すべて箱、マニュアル付。希望価格を書いてＷ〒で連絡を。
〒479　愛知県常滑市本町３－96
水上健彦

●ＰＣ－8801 mk ⅡＳＲ用ソフト『メルヘンヴェールⅠ』『ザ・ファイヤークリスタル』『ハイドライド』『ペルセウス』『夢幻の心臓Ⅱ』『アリオン』『ロストパワー』『北斗の拳』『抄本三国志』『蒼き狼と白き牝鹿』をそれぞれ5000円以下で。『トランシルバニア』を1000円以下で。送料は希望者負担です。希望ソフトと価格を記入してＷ〒で連絡を。
〒719－31　岡山県真庭郡落合町垂水514
山室良徳

●セガ用ソフト『フリッパー』、『サファリハンティング』を各500円で、『ロードランナー』『サッカー』『プロレス』『ザクソン』『スターフォース』を各1000円で。すべて箱、マニュアル付。まずはＷ〒で連絡を。
〒019－05　秋田県平鹿郡十文字町上鍋倉字上掵　５の36
佐藤　靖

●ＸⅠ用テープ版ソフト９本セット『ザナドゥ』『ハイドライドⅡ』『ザ・キャッスル』『ブレインブレーカー』『チャンピオンプロレス』『ファンタジアン』『アメリカントラック』『ホーリーグレイ』他１本をセット価格5500円で（送料込）マニュアルはすべてあり。ＸⅠの本２冊も一緒に買ってくれる人は、1000円足してください。Ｗ〒で連絡を。〒223　神奈川県横浜市港北区東山田町1836
為谷和弘

●ファミコン本体を9000円以上、ファミコンディスク本体＋ソフト３本『メトロイド』『ドラキュラ』『謎の村雨城』を合わせて14000円以上で。ナショナルＣＦ2000本体＋ナショナルデータコーダ＋ゲームソフト（『白と黒の伝説』『サラダの国のトマト姫』他３本）を３万円以上で。Ｗ〒で連絡を。〒672　兵庫県姫路市飾磨区英賀東２－41
山本恵造

ひろコの直撃インタビュー
中野豪氏のギャグの秘密？

Ｈ：あ、豪さんですか。さっそくですが質問に入ります。バッハリンのギャグなんかどうやってヒネリ出すんでしょうか？

Ｇ：ギャグはね、寝起きのフレッシュな気分の時、思いつくわけ。あと深夜の２回建てのＣＭ（２回続けて放映するCM）が好きで見てるとヒラめくみたいね。

Ｈ：あ、もう余白がない。趣味はバイク、好物は安いもの（謙虚！）。夢は別荘所有。林さんとは親友の31歳Ｂ型の素顔でした。

●コンプティーク・ビルボードでのＷ〒は、往復ハガキか返信用封筒を同封した手紙のことです。

譲ってほしい

●私はＸ１−ＧＨ30を買いましたがソフトが買えずたいへん暇です。そこで皆様からソフトを適価で譲ってもらいたいというしだいです。希望は、『メルヘンヴェール』『ザナドゥ』『夢幻の心臓Ⅱ』（いずれも５Ｄ）です。2500〜3000円ぐらいでお願いします。
〒092 北海道網走郡美幌町栄町三丁目
梅田俊彦

●セガマークⅢの１メガソフト『ファンタジーゾーン』を1500円で譲ってください。箱、説明書の有無を書いてＷ〒で連絡してください。〒615 京都府京都市右京区西院高田町24
山藤和久

●ファミコン用ハドソンスティックを2500円以内で譲ってください。もし新品であれば3000〜3500円で買います。希望価格とキズ、ヨゴレの有無を書いてＷ〒で連絡を。
〒783 高知県南国市浜改田2255−23
井上 肇

●ＰＣ−8801用の『覇邪の封印』を4000円以下で。箱、説明書付、完動、安く譲ってくれる人を優先します。まずはＷ〒で。
〒382 長野県須坂市大日向町165
宮本英也

●セガマークⅢ＋『ファンタジーゾーン』を１万円程度で。まずはＷ〒で。
〒145 東京都大田区南雪谷１−３−４−501
藤波慎也

●ＰＣ−8801用『ウィザードリー』『アークスロード』『ウルティマⅢ』を各4000円以内で譲ってください。完動で説明書付に限ります。まずはＷ〒で。〒757−02 山口県厚狭郡楠町船木4288
徳田好朗

交換したい

●当方のＰＣ−8801mkⅡ用『ハイドライドⅡ』『夢幻の心臓Ⅱ』『ウィングマンⅡ』などをあなたのＰＣ−8801mkⅡ用の『ザナドゥ』『ロストパワー』『レリクス』『冒険浪漫』などと交換してください。Ｗ〒で連絡を。
〒194 東京都町田市本町田木曽住宅ホ−15−205
箱守 敦

●当方のＰＣ−6001mkⅡ用の『チマチマテラ4001』（箱、説明書付）のセットとあなたの『アスピック』（箱、説明書付に限る）を交換してください。Ｗ〒で連絡を。
〒701−02 岡山県岡山市藤田11
西山 健

●当方のＦＭ NEW７＋ＴＶアダプタ＋データレコーダ＋ソフト12本をあなたのファミコン＋ディスクシステム＋ソフトと交換してください。〒960−11 福島県福島市永井川字古内37−１
藤田祥男

●当方のＰＣ−8801用５"２Ｄ『キャッスルエクセレント』または『アメリカントラック』をあなたのＰＣ−8801用５"２Ｄならばなんでもけっこうですので交換してください。（箱、説明書をなるべく付けてください）。希望商品を書いてＷ〒で連絡を。
〒671−12 兵庫県姫路市網干区津市場456
梶 俊明

●当方のＰＣ−8801mkⅡＳＲソフト『覇邪の封印』（新品同様）＋『カリオストロの城』（箱付）＋『ハイドライドⅡ』（ディスクのみ）をあなたのＰＣ−8801mkⅡＳＲ用『ザナドゥ』（箱、モンスターマニュアル付）＋『ロボレス2001』または『ファイナルゾーン』と交換してください。まずはＷ〒で連絡を。
〒869−05 熊本県宇土郡不知火町高良1396−２
津志田英二

●当方のＰＣ−8801用５Ｄ『野球狂』＋『ザ・スクリーマー』とあなたの『ザ・ブラックオニキス』＋『ファイヤークリスタル』を交換してください。ディスク版に限ります。くわしくはＷ〒で。〒498 愛知県海部郡弥富町大字荷之上字川田21−１
樋口勝至

●当方のＰＣ−8801用『覇邪の封印』『メイドウム』『スクリーマー』『リ・バース』『ギャルッぽクラブ』『シンデレラペルデュー』『ランギスタンからの脱出』（５Ｄ、箱、マニュアル付）のどれかと、あなたのＰＣ−8801用『ザナドゥ』『同シナリオⅡ』『ウィザードリィ』『ファンタジアン』『ブラスティー』『ブラックバス』のどれかを交換してください。まずはＷ〒で。〒031 青森県八戸市中居林字平27の17
竹中雅人

会員募集、ETC

●「Σ連盟」ではクラブ会員及び友好クラブを募集しています。会員はＸ１またはＰＣ−8801シリーズをお持ちの方、ならびにナイコンでもアニメに興味を持っている方なら入会可能です。活動内容は、会誌の発行、情報交換、アニメにもとりくんでいます。現在、会員数は11名、入会費、月会費ともに100円です。また友好クラブについては、使用機種は問いません。現在、６クラブと交流しています。目的としては、各クラブ間の友好の輪を作るということです。お問い合わせは60円切手を同封の上、下記へ連絡を。〒565 大阪府吹田市山田西１−31Ａ−1012
寺田博輝

●会員募集
今年９月号からＤ＆Ｄの「ロードス島戦記」がはじまり、読者の人たちの中にも、ファンタジーに興味を持った人がいると思います。そこで、今すぐＤ＆Ｄをやりたい人またはゲームブックファンの人のためにサークルを作りたいと思います。また人数が集まればオリジナルゲームブックなども作りたいと思います。会費はなし。サークル名も募集しています。ハガキで連絡を。
〒585 大阪府南河内郡千早赤阪村小吹台68−264
清野朗照

外は寒いけどヒロコはみんなのハガキ読んでとってもあたたまってるヨ!!
©1986 Charlie

イラスト／原美恵子

コンプティーク・ビルボードへのハガキの出し方 譲りたい、譲ってほしい、交換したい、会員募集etc.のどれを希望するのかを明記して、ソフト名、希望価格・条件他、住所、氏名、年齢、職業（学校名）、電話番号を明記して、〒160 東京都新宿区四谷1-8-14四谷1丁目ビル6Ｆ コンプティーク編集部ビルボード係へ。

2月号は、気になる最新ゲームを集め、RPG&AVG大作戦。今月号に続き、ザナドゥ・シナリオIIの特別付録=㊪マニュアル2もつくぞ!!1月8日(木)発売。

バックナンバー入手方法

コンプティークのバックナンバ--をご希望の方は、「コンプティーク第○号希望」と明記のうえ、角川書店宛てに①郵便振替〈東京3-195208〉または②現金書留にてお送りください。料金は、第1号・630円(送料250円込)、第2、3号各・580円(送料200円込)、第4～12号各・630円(送料250円込)、'86年1・3・4月号・各630円(送料250円込)、2・5月号・各640円(送料250円込)、6・7月号・各680円(送料250円込)、8・9・10・11・12月号・各505円(送料75円込)。2冊以上申込みの時は送料を販売部までお問合せ下さい。

編集部が引っ越し

ました。日々手ぜまになり、あまりの窮屈さに耐えかねた編集部は、またまた大移動を決行いたしました。新しい住所は下記のとおりです。今後ともヨロシク!!

■〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷一丁目ビル6F コンプティーク編集部

ライター募集

ファミコン、パソコンのゲーム必勝法や、ゲームのレビューの書けるライターを募集します。条件は①高校生以上(大学生が最適)②東京都内、近県在住の方③ファミコン、パソコンを持っている方④経験者優遇●編集部にTELのこと。

編集後記

12月13日はスタッフ一同で社内パーティやるんだぜ。26～27日は、忘年会かねて社内旅行、でもって28日から3日間、こんど家族旅行をして、帰ってきたら楽しいお正月っと!! お正月は朝から晩まで、TVウォッチング。年末進行がなんだの冬休み報告です。(辰)

高知のPSKに取材に行ったんだ。高知は15年ぶり。なんか懐かしい気持だったな。PSKの人たちにも暖かく迎えられたし、とっても楽しかったなア。またPSKに行くぜよ。PSKの皆さんヨロシク!! (隆)

取材で札幌に行った。カニを食って、ウニとサケとイクラの三色丼を食べて、石狩鍋もたいらげて、地酒もたらふく飲んじゃった。こんな美味な企画は、少なくとも年2回以上はやりたいもんだ。(貢)

今回のマラソンで大阪へ行った。そこで泊ったホテルでおもしろいことに気づいた。ベッドの上に寝巻きがおいてあったのだ。アメリカでは1度もなかったことなのに。(アメリカネタを禁止された潔)

狂喜乱舞、酒池肉林! この4文字熟語から離れて久しい。最近ボクが実践しているのは、仕事三昧、完全徹夜、などばかりだ。ま、精力減退の隆氏や頭髪後退の貢氏よりはいいか。ひょ～ん! (英)

今月は、ん～～とに、疲れました。(敏)

おたより待ってま～す

本誌に対するご意見・ご感想をはがきか封書でドシドシ送ってくれ!! キミの友だちの悪口とか学校ではやっていることなんかも遠慮しないで送ってくれるとうれしいな。ヨロシク!!

●あて先/〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷一丁目ビル6F コンプティーク編集部

コンプティーク

1月号

昭和62年1月1日
定価490円
編集人 佐藤辰男
発行人 角川春樹
発行所 角川書店
住所 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
電話 (編集部)03-359-8351 (販売部)03-238-8523(広告部)03-238-8425
印刷所 凸版印刷株式会社

雑誌コード 13977-1
Printed in Japan

 イラスト/中野豪

ドラゴンジム
Dragon Gym

グズグズしてると年が暮れてしまうので、今月はスピーディーにいくよっ／　まずは新人賞総ナメの真璃子ちゃん。新曲「不良少女にもなれなくて」(11/21)も要チェックだぞ!!

■ブラブラインタビュー
真璃子

撮影／堀内秀昭

いま明かされる美声の秘密！

——新人賞、総ナメだね？

「そんなことありませんよー」

——テレビで見てると堂々としてるもん。サスガ大物っ!!

「ウソですよー。もうドキドキしちゃって大変なんです」

——でも新人賞って一生に1度だからやっぱりほしいでしょ？

「そーですね。その点、野球は次の年もチャンスがあるからうらやましい」

——真璃子ちゃん野球好き？

「巨人軍の水野さんの大ファンなんです」

——珍しいコだなァ……。

「そうですか？」

——うん。フツー女のコって原とか清原が好きなんじゃないの？

「私、デキのいい人は嫌いなんです」

——野球場に試合見に行った？

「ハイ。あれって試合より、応援してる人見るほうがおもしろいんですよね」

——言えてるっ！

「でも野球って、毎日やってるのにあんなにたくさんのお客さんが入るなんてスゴイですねー」

——真璃子ちゃんてミョーな感性してるね。

「あと野球でおもしろいのがCM！　私好きなんです」

——たとえば？

「中畑さんと篠塚さんのオートバックスが最高！王さんってサスガにうまいんですよね」

——チェック厳しいな。じゃ、巨人の選手が出てたオロナミンCのCM知ってる？

「知ってます。私オロナミンCって大好き！」

——えっ!?　あんなヘンなモノ……。

「舌が黄色になっちゃうけど、子供の頃から大好きだったんです。サモンやユンケルは嫌いだけど、オロナミンCはおいしーっ！」

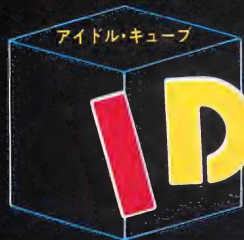
——真璃子ちゃんってスゴク神秘的なコかと思ってたら、ワリと庶民的なんだね。

「フツーですよ、私」

——そーか、あの美声の秘密はオロナミンCだったのか。

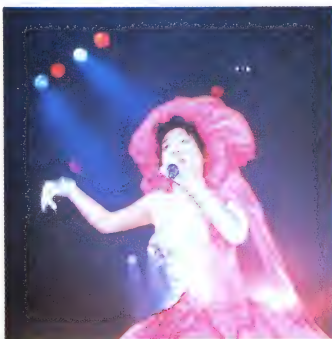
「私、レコーディングって裸足でやるんです」

——スタジオでクツ脱ぐの？

「ハイ。子供の頃から裸足が好きで、マラソンしてて足切っちゃったら、指がブラブラになっちゃったこともあるんです。気持ち悪かったー」

アイドル・キューブ
IDOL CUBU

そうゆうワケで昨年もいろいろあった。おそらく今年もこうだろう。つまり、世の中にはいろいろなことがあるということだが、アイドルの世界もまた然り、今年も頑張ろう!

泰葉 エネルギー爆発、元気がでたぞコンサート

父親である故・林家三平師匠のログセ“どーもスイマセン”を聞いて育った泰葉は、やっぱり謙虚な良い女のコだ。でも10月/15日のライヴでは「私もいい女になったでしょー」と言ってブンブンかっとんでいた。ゲストもいとうせいこう・少女隊と、わけのわからないラインナップでおまけにバックバンドが林家ファンタスティック・オーケストラだ。この冬泰葉が何をたくらんでいるかはナゾのままである。

▲新しいアルバムは“YAHHOO!!。ヤッホー

石川秀美 世界にはばたく長い脚・頑張れ秀美ちゃん

我らがアイドル秀美ちゃんの曲が、いよいよ全世界的に認められつつあるんだよ。「ラブ・カムズ・クイックリー」が、イギリスの有名な10レコードという会社に目をつけられて、輸入盤としてアチラで売られて大好評を得てるんだって。こりゃちょっとスゴイ話だぜ。「ラブ…」はもちろん日本でも発売、邦題を「霧の都の異邦人」という。何の脈絡もないこの訳し方がまたスゴさを際だたせてるのだ!!

▲12/5にはアルバム「BLANCHE」が発売に!!

早見優 英語はキライでもYOUは大好き!だよ!!

上智大入学、「ミュージックステーション」のキャスターと、いよいよ優ちゃんのインテリ人生も拍車がかかってきたと思われる今日この頃、ハワユー。そんな中でももちろん歌のことは忘れちゃいないぜベイビー。佐野元春、村田和人といったニューミュージックの一流どこをそろえたアルバム「Shadows of the Knight」はかなりボルテージが高くてエキサイティングでアバンギャルド。うひょ!!

▲セーラよりずーっと好感がもてちゃうよね♡

伊藤かずえ レコード3連発と突然変身のナゾを追え!

なんとなんと、かずえちゃんのシングル2枚とアルバム1枚が同時期にドサドサと発売になった!!一体何をトチ狂ったのだろうと一瞬目まいがしたが、レコード会社の移籍ウンヌンでこうなったんだって。でも移籍前はフワフワ少女してたのが、後のフォーライフではいきなりハードロッカーに変身、名前までKAZUE・ITOHとロックしているのには、誰もが脳天殴られたような衝撃を感じるよ。

▲ロックのタイトルは「VURNING」。シブイ

NEW にんまり! DISK これを聴かなきゃ歌謡界は語れないのであった!

六本木純情派 荻野目洋子

六本木はいーよねー。「六本木心中」に「六本木十時軍」に「六本木純情派」。みんなそろって六本木讃歌。池袋や上野はカワイソウだ。

ちょっと歌謡曲調のこの曲はこれまでのオシャレなディスコナンバー風の洋子ちゃんの曲より親しみがもてて好きだ。洋子ちゃんのカワイイダンスも大好きよ♡

◀それにしても、今年は洋子ちゃんの大当りの年だったなー

ビクター700円

ヴィーナスでイメチェン 長山洋子

いっきなりのイメージチェンジだ。現実とはちょっと離れた所でフワフワしてる現代人の憩いと安らぎだった長山の洋子ちゃん。これが業界で言われる“売れセン狙い”というものだろーか。うーん、難しいことはわからないが、オリーブ少女のよーなハデめの洋子ちゃんもそれなりにカワイイよな。

◀存在は地味だが、曲がヨイのでほっとけないの、このコって

ビクター700円

僕たちのRUNAWAY 桑田靖子

靖子ちゃんがあの森田健作さんと同じ事務所というのはもう知ってるだろーが、この曲“青春”してるんだよね。大人には判らない、とか言っちゃって。でも今はこーゆーの、モリケンじゃなくって尾崎豊してるって言うのかなー。詞はクサイけど、NOBODYの曲がオシャレでいいよ。

◀歌唱力バツグンだから、ロックだって歌いこなしちゃえるのさ!

東芝EMI 700円

Dragon Gym

工藤夕貴　目ざせスーパースター根性娘

“私をイジメた人や大人を見返すために有名になる！”の矢沢永吉的名言をわずか14歳の時吐いて、拍手かっさいを浴びた夕貴ちゃんも、考えてみればもう16歳なんだね。時の流れとは早いモノよ。ところで夕貴ちゃんは、ミュージカル「タッチ」のヒロイン南役をやることに決定しました。うーん、いろんな意味でこれはすごいキャスティングだ。だって南って新体操やってるかなりの一てんきな女のコでしょ。夕貴ちゃんてどっちかっつーと……。

▲「台風クラブ」は名作だとつくづく思います

仙道敦子　セーラー服とカンフーのキズ

しかし「セーラー服反逆同盟」ってヘンな番組だなあ。今どきバラの花を投げて武器にするなんて、まるっで10年前の少女マンガのよーで古クサイ、でもユカイ。敦子ちゃんはその中でカンフー（のようなもの）が得意な強い女のコの役ですが、なるべく吹き替えなしの自前で生キズが絶えないんだって。人気者も大変だね。新曲「Don't Stop ララバイ」では、あまりの歌の良さに“アイドル界の“杏里”との呼び声も。

▲か細い声だけど音程はしっかり。ほとんど天才!!

斉藤由貴　斉藤由貴、日本追放決定!?

目線で勝負の由貴ちゃんのビデオが出た。「漂流妃」っつって、日本を追放された由貴ちゃんの香港での物語ということだ。異国で見せるケダルイ目線とおちょぼ口はファン必見。大体、わざわざ香港まで行って苦労して作ったビデオをレンタルショップで借りてきてすませよう、なんて由貴ちゃんに対して失礼なんだよね。好きなら貯金してちゃんと買いなさい。それがファンの礼儀ってモンでしょ。　ちがう？

▲新曲「MAY」もお忘れなく

佐藤恵美　冬の怪談・オカルト美少女は今……

恵美ちゃんて見かけはルンルン少女だけど、実はものすごく霊感が強い。昔、彼女の兄キが友だちを連れて来たら、ナゼかその人が血まみれになった幻を見たんだって。そしたら帰ってしばらくして、“バイクで事故って血まみれになった”との電話が……ぞぞわっ!! そんな恵美ちゃんの新曲は「ピカソガール」。別にピカソのよーに顔がメチャクチャな女のコの歌というワケではないので安心しようね。

▲ラジオ日本の「おじさんグラフィティ」で徳光和夫とのかけあいがオカシイのです。

佐野量子　近頃ウワサ・ちょっとヘンな女の子

最近の量子ちゃんて、なんかかなりイイ味出してるよね。「ドキド欽ちゃんスピリッツ」でのあのトボケ方は、今じゃすっかりイロモノとなった三田寛子に通じる部分があるし、とても演技であそこまでできるとは思えません。期待もっちゃうなー、てへへ。12月にはシングル「夢からさめない」とアルバムの発売、それにクリスマスコンサートのイベントもある。ライヴでイイ味を見たい人はぜひ。

▲クリスマスツアーの問合せは☎03・443・5980ファンクラブまで。よろしくううっ!!

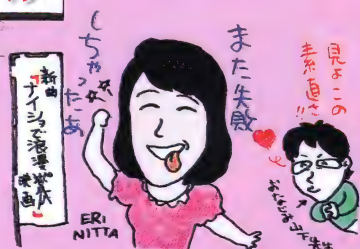
―第１回―

梶本学のアイドル・コンメンタール

レコード会社の個性を分析する!!　―キャニオン編―

破竹の快進撃を続けるフジサンケイグループ。そのレコード産業部門が、キャニオンである。今や、おニャン子クラブを筆頭に、アイドルのレコード・セールスのトップを争う会社にまでなってしまったのだが、ここまでくるのは、必ずしもラクな道のりではなかった。

’70年代初頭に設立されたキャニオン。他の会社にくらべれば、歴史は浅い。最初のころは、わけのわかんないフォーク・ソングを出してたりしたが、まったく売れず、いきなり倒産するのではないかと危ぶまれたものだ。

当時、アイドル・ジーンはビクターとＣＢＳソニーを中心に回っていた。それを打破しようと、独自のポリシーを持ったレーベル＝ＮＡＶがキャニオン内に作られたのは’74年。進藤典子という、浅田美代子フォロワー風なアイドルに始まるこのＮＡＶは、商業的な面で大成功とはいえないものの、キャニオンのアイドル制作におけるノウハウを確立する意味で非常に重要なものだった。だいたい、それまでアイドル専門のレーベルなんてなかったわけで、気合いの入りかたがうかがえるのである。基本的に、歌唱力よりも、アイドルとしての表現力に重きを置き、あまり下品にならず、どこかリンとした色気を感じさせる女の子が多かった。その代表的存在が木之内みどりで、以後に登場した岡田奈々、三木聖子を加え、ＮＡＶ三人娘と呼ばれていた。彼女たちの曲は、キャピキャピとした典型的なアイドル・ポップスというよりも、フォークタッチの胸にジンとくるポップスである。そうね、今で言うと、斉藤由貴がその匂いをいちばん持ってるね。

ニューミュージックのアーティストを含め、新しいライターをどんどん起用していく姿勢は、ＮＡＶがなくなった現在でも生き続けている。もちろんキャニオン所属のアーティストに書かせることが多いけれど、ともかく、ある種のゲリラ的姿勢が、キャニオンを大きくしていったのはまちがいないのであった。

イラスト／中野豪

●はみ出しザンゲ!!　先月号でなぜか「高井麻己子ちゃんがおニャン子クラブを卒業した」って記事が載りましたが、マチガイです。ごめんなさい。

アニメキューブ

ANIME CUBU

お正月、たこも上げられず、コマも回せないんで、もうゲームして、アニメを見るしかない。さて、電子レンジでおもち焼いて、ビデオ見よっと！

OAV 活劇少女探偵団
わたしたち、活劇しますっ！

◆発売中 30分 ジャパンホームビデオ 8800円 監督／奥脇雅晴 キャラデザイン・作監／後藤真砂子

▲『A子』ならC子ってとこの静香。声は三浦雅子

◀右が友里子(声・山本百合子)

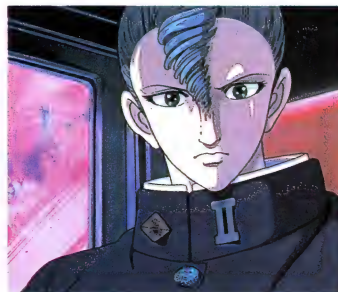
聖ゴータマ女学院の理事長がたくらむ"世界征服(！)"の陰謀に仲良し3人娘が"活劇"で立ち向かう。対照的な3人のキャラ設定、どうだ！というくらいハチャメチャな展開で楽しませてくれるアニメだ。

3人娘の声を出してるのは、LP「少しだけ愛が足りない」(キング)を12月21日に出すTARAKO。「ダンクーガ」(沙羅)、本誌のラジオCMなどの声優や、歌手としても活躍中の山本百合子。アニメ&CM声優の三浦雅子。この3人が歌うオープニングテーマ「天使のモンタージュ」で幕をあけたイベントの方もおもしろかったので、報告しちゃおう。エンディングを歌う森口博子(「セーラー服反逆同盟」にも出演中)のミニコンサートあり、原作の江口勇氏があかす裏話あり、アフレコ再現ありと内容はもりだくさん。ファンの熱気もビシバシ伝わってきた。博子ちゃんがファミコン(特に「ベースボール」)大好きだってことも告白したよ。

撮影／松原康之

▲中央が森口博子ちゃん。明るいっ！

MOVIE 時空(とき)の旅人 TIME STRANGER
愛はリーインカーネィーション

◆12月東宝洋画系公開 原作／眉村卓 監督／真崎守 キャラクター・デザイン／萩尾望都 90分

▲ガクランも似合うアギノ・ジロ

つ、ついに封切だっ！これを見らずば、春も来ないよ。豪華絢爛(けんらん)の角川アニメ。時間と手間をたっぷりかけて、できました。これをロードショーで見ない手はないよ。編集部はみんな見ました。挿入されてる俳句がいいとは編集長の弁。

MOVIE 火の鳥—鳳凰編—
SF超大作なんだから！

◆12月東宝洋画系公開 監督／りんたろう 脚本／高屋敷英夫、金春智子 同時上映は「時空の旅人」／

▲茜丸になつくブチ

い、いよいよ完成だ。書店では、火の鳥フェアもやってるし、もうこの機会に「火の鳥」の世界の全容に触れてみるしかないね。今や日本人なら人生に一度は、「火の鳥」に親しむべし！って言われてんだからさ。必見ものです。

第6回 2次元界のキラキラギャルズ
安産HIPの純白チラリに思わず♥

文・富沢雅彦

鋼鉄ジーグ
卯月美和(吉田理保子)

古代日本を支配していた邪魔大(じゃま)王国が長い時の眠りからさめて再び日本を占領せんとする。女王ヒミカに操られるハニワ幻人軍団に立ち向かう勇者の名は鋼鉄ジーグ。父の手によってサイボーグにされた司馬宙(しばひろし)がジーグの頭部に変身し、マグネットパワーで手足のパーツと合体して無敵のロボットとなるのだ。そして秘密基地ビルドベースから発進し、ジーグ・パーツをシュートするビッグシューターを操縦する美少女こそぼくらのヒロイン＝卯月美和ちゃんなのである！

たいてい新番組のメカアニメが始まって、そこにミニスカート姿のヒロインが出ていると思わず期待してしまう悪いクセがぼくらにはあるものだが、その意味において美和ちゃんが期待に応えてくれたのは第2話「宙よ起て！ビルド・アップ!!」のこの2カットのみ。とはいうものの、回想シーンを含めて、セーラー服・着物・パーティーのドレス・それにピンクの水着まで美和ちゃんは披露してくれているのだ。それだけ「ジーグ」の世界は多彩だったとも言えましょう。

もともと、「鋼鉄ジーグ」という作品自体がロボットアニメには珍しく、生活感のある光景を描いていたと言える。主人公がレーサー兼自動車修理工で家計をささえ、母親を養なっているという設定からして、ほかの多くのアニメ・ヒーローが家族もなく一人ぼっちの孤独な少年であるのに比べて異彩を放っている。そしてコンピューターに自分の人格を転移させたマシン・ファーザーとなっている父との葛藤など、かなり良い意味でのホームドラマ性が高かった訳である。そしてまた、そういう生活感のあふれる世界に、この安産型のぽちゃぽちゃっとしたヒロインが良くマッチしていたんだよね。

両親のない美和を自分の娘のように育てた宙の母とのドラマを描いた「母に捧げる戦いの歌!!」などなかなかの力作が多く、しっかりと宙と美和たちのキャラクターを盛り上げてくれていました。

▲ビルドベースの廊下を走る美和のミニスカートがひるがえってチラリ

▲傷ついた宙を支える場面でのパンチラ・ショット(いずれも第2話より)

Dragon Gym

OAV デルパワーX

◆12月21日発売予定　40分　日本コロムビア　8800円　監督／佐藤真人　作監／知吹愛弓　美監／下道一範

知吹愛弓(ともふきあみ)をメインに、ゲストキャラデザイナーとして、しげの秀一、芦田豊雄、いのまたむつみ、出渕裕、美樹本晴彦などを起用した話題作。基本的にはロボットプロレスもので、これに学園ラブコメ、スーパーヒロインという要素をてんこ盛り！全編、お祭りさわぎ的に元気なノリが楽しめるぞ。

OAV ドリームハンター麗夢III

◆発売中　60分　サイ・エンタープライズ　12800円　企画・製作／黒田誠吾　原作・監修／奥田誠治

意表をつくストーリー展開にますますみがきのかかったシリーズ第3弾。今回麗夢がいどむのは、自分の前世にかかわる奇怪な事件で、現代と平安時代末期がシンクロするふしぎな映像が見もの。キャラ的にも、麗夢の可愛さにくわえて、異様なふんい気をもった男色の美少年が登場するなど、飽きさせない。

OAV ロボットカーニバル

◆'87年2月21日発売予定　90分　A・P・P・P　17800円　オープニング＆エンディング／大友克洋・福島敦子

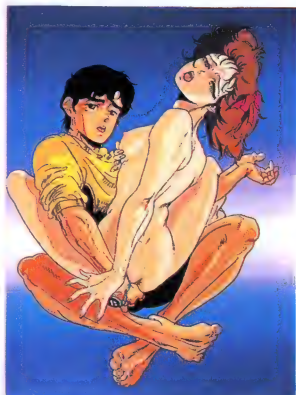
“ロボット”というテーマを、自由な発想で9人の作家がそれぞれアニメ化した短編集。梅津泰臣のメルヘン物(写真右上)、北久保弘之の時代物、大森英敏のヒーロー物をはじめ、内容はじつに多彩で期待できる。くわしくは次号で。

OAV トゥインクル・ハート

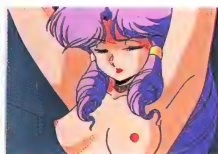
◆発売中　45分　サイ・エンタープライズ　9800円　原作／奥田誠治・寺田憲史　監督／遠藤克己

失われた宇宙究極の宝物“ＬＯＶＥ”を探す、3人の美少女の活躍を描いたアニメ。この3人娘、本当は宇宙の巫女だけど、地球ではフツーの女学生になりすましていて、いざという時はメチャンコ強い。アクションシーンをたっぷりフューチャーしたリズミカルな展開がマル。なお、シリーズ化の予定もある。

OAV うろつき童子

◆'87年1月下旬発売予定　30分　J.A.V.N.　12800円　原作／前田俊夫(漫画エロトピア)　音楽　天野正道

迫力ある描写と物語のスケールの大きさで傑作のよび声高い原作を、よりパワーアップしてアニメ化。全3～4巻になる可能性もあり、劇場公開も考えているという大作だ。魔界族と超神との対決シーン、存在感のあるキャラ、伝奇ロマン的ふんいきなどがとけ合って、新次元の高密度のホラーの世界をつくりあげている。オリジナルアニメ界にひと波乱よびおこしそうだ。期待していたい。

OAV くりいむレモンPART15

◆発売中　25分　フェアリーダスト　9800円　登場キャラ／キャロン、ユリア、ラモー・ルー他　禁18歳未満

お待たせ！のシリーズ第15弾は、『ＰＡＲＴ３』の続編『超次元伝説ラルII』だぞ。美少女キャロンに退治されたはずの悪の大王ラモー・ルーは、しぶとく生き残っていた！しかも今度は、他人にのり移ったりして、Ｈをしながらラル国を支配しようとする。ストーリー的には前作以上によくまとめられていて、ぐっと色っぽくなったキャロンの魅力もふくめて、見どころにあふれているぞ。

Newtype THE MOVING PICTURES MAGAZINE

攻略日記――⑥

謹賀新年！'87年のニュータイプはもっともっとがんばります。楽しく美しいニュータイプに、あなたも期待してください…………

▲『NEWTYPE』1月号(12月10日発売)特別定価490円！

パラエティ・キューブ
VARIETY CUBU

お正月であるし、創刊3周年でもある。めでたしめでたし、ってことで、今月から"ハッピーエンドの変態女王様"雨宮じゅん先生の「RCの友」も始まったぞ!!

MOVIE キングコング2
レディーコング誕生!

どくろ島に生まれ、美女を愛したために人間たちに捕えられ、ニューヨークのド真中で見世物にされたあげく、最後、超高層ビルから墜落して死んだ前作のキングコング。ところがどっこい人工心臓で生き返ったってのが、今回のお話。ますます精妙でバラエティ豊かなアクションを見せるコングに加え、レディーコングというコングの恋人が登場し、赤ん坊まで生まれてしまうんだ。12月20日より松竹富士公開。

◀人工心臓入れた直後でも胸をたたく!?

MOVIE ナビゲイター
ひと味ちがうUFO映画!

ＵＦＯは、それ自体が生命体だった！そんな大胆な発想で、ＵＦＯ映画に新たなページを加えるのがこの映画。ＳＦＸ工房ファンタジーⅡの特殊視覚効果とあわせて、ストーリーも感動的だ。東宝東和配給／12月20日公開

▲少年はUFOと"四次元遭遇"する

▲ これが生きているUFOだ!

MOVIE 霊幻道士2 キョンシーの息子たち!
このオカシサはクセになる

前作「霊幻道士」をスケール、おかしさとも超えてしまった第2弾。舞台を現代の大都会に移して、霊幻道士対キョンシーの爆笑をさそう決闘シーンや、ベビー・キョンシーのユニークなキャラなど、見どころ満載だ。東宝東和配給／12月20日公開。

◀この夏、香港で空前の大ヒット!

◀中国4千年の歴史も、十分に味わうことができます

MOVIE マネー・ピット
物がこわれるっておもしろい!?

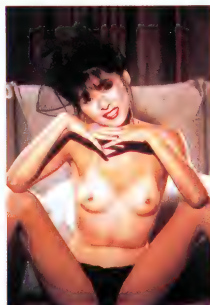
信じられない安さで、"庭つきの大邸宅"を手に入れた幸運な(?)カップル。ところがこの大邸宅、見かけはともかく、中身はスクラップ同然だったからたまらない。スラップスティック・コメディを思うぞんぶん楽しめる、スピルバーグ製作総指揮による最新作だ。

続々と家のあちこちがこわれていくのと並行して、ヒビが入ってくる2人の関係を眺めるのは、ちょっと大人びた楽しみかな。とにかく生身のギャグが新鮮。

ＵＩＰ配給／12月20日公開

▲階段がはずれるなんてのは序の口です

全日本オナペットTOP40 選考委員会
「オナニー放談」
会長 吊端撃彦(つるはしげきひこ)の 究極のオナニー導師!!

麻生澪をおびやかす(?)フツーの女と2人の笛吹き乙女たち!

◀「ほんとにほしいの」……ハイハイ、わかりましたよの竹内あゆみさん。そっでもスケベ

いよいよ寒い季節がやってきた。こんな時に外に出てカゼをひくのはバカモノだ。こたつの中でひっそり右手を動かすのが正しい冬の過ごし方であるといえよう。しかし、オナニーやりすぎて外へ出ると、抵抗力がなく死んでしまうおそれもあるので気をつけよう。

さて今月の1位はまたまたダントツで麻生澪。世のお嬢さまブームに乗って、ロングヘア、おっとりした性格というふれ込みでの大人気だが、もーやるこたメチャメチャのグッチャグチャのド淫乱。人格を疑ってしまいますが、そのギャップでオナニー10回はカタい。当分トップは安泰だと思われる。

3位の宮篠優子は初登場。どこといって目立つモノのない普通の女子大生といった感じだが、そのへんのウブさが買いね。なにしろ「赤川次郎が好きでテニスに熱中していてちょっとワガママ」なんだそーで、今どきここまで普通っつーのもナンか不気味な気もする。

4位から8位まではいつものレギュラー。9位、10位はともに初登場で、クリスタル映像の「笛吹き乙女シリーズ」に出演してるギャルたち。この笛吹きとゆーのは、ズコズコせっくすして感じてきたスケベな女のコが、コーフンに合わせてピーピー笛を吹くという大胆な発想のモノなのだ。顔、スタイルとも良好のコが「あーいー」と言ってあわてて笛を吹きまくるサマは、なかなかコーフンしつつも笑える部分がある。笑いの涙とザーメンを一気に出させるジューサーのようなビデオなのである。

◀「好き……ほしいんです」の顔面シャワーでヨロコぶ結城麻美さん。スケベなヤツだぜ

TOP10 GAL in video		
1	麻生澪	1139
2	舵川まり子	1045
3	宮篠優子	1044
4	早川愛美	986
5	秋元ともみ	979
6	松岡愛子	933
7	永井陽子	878
8	新田恵美	852
9	結城麻美	813
10	竹内あゆみ	653

FCM・BEST10

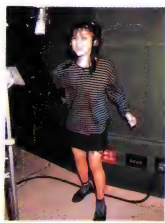
── ファミコン・ミュージック ──

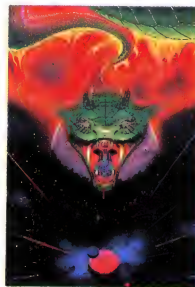
ドラクエIIにアイドル出現!!

撮影／堀内秀昭

▲アンナちゃん、「一生唄いたいです!!」って

▲なかなかの熱唱派。指導は実の父!!

“努力！友情！勝利！”とまるで『少年ジャンプ』のようなキャッチフレーズの「ドラゴンクエストII・悪霊の神々」だが（鳥山明だから当り前か）、やっぱり期待しちゃうね。もちろんすぎやまこういちによる音楽もさ。もちろんまたオーケストラ版のサントラも出るらしいけど、その前にニュース！　アレフガルドの荒野をいく勇者を応援するアイドルが、誕生したのだ!!　牧野アンナちゃん。沖縄出身の14歳で、バリバリに元気なやつ。アメリカン・スクールに通ってるからってわけじゃないけど、ちょっと日本人離れしたノリなんだ。曲は「Love Song 探して」(12月16日発売・アルティ・700円。カセットはアポロン）この曲のメロディは“ドラクエII”のどっから流れてくるっていうから、楽しみだね。ドラゴン取材班は、さっそくアンナちゃんのレコーディングを直撃取材してみたら、もうすごい熱気!　まるでライブハウスみたいだったよ。「ファミコンはこれから上手になります」ってさ。

今回	前回	タイトル	点数
1	1	グラディウス	129
2	2	ドラゴンクエスト	122
3	3	スーパーマリオ	77
4	4	ゼルダの伝説	59
4	—	悪魔城ドラキュラ	59
6	5	ツインビー	52
7	—	メトロイド	49
8	8	がんばれ!ゴエモン	41
9	6	ドルアーガの塔	36
10	—	ワルキューレの冒険	30
次	9	魔界村	24

さて、ＦＣＭ・ＢＥＳＴ10のチャートは、相変わらず３強が、がんばってる。４位にくいこんだ“ドラキュラ”が、赤丸付きでした。ＦＣＭじゃないけど、「沙羅曼蛇」の音楽がカセットで出たよ。ゲーセン音楽も注目だ。

▲「沙羅曼蛇」全ステージＢＧＭ　1000円（アポロン）

VIDEO

イクサー１のメイキング版が出たよ!

ふるえるほど繊細な阿乱霊のキャラクターと平野俊弘の名監督ぶりで評価も高い「戦え!イクサー１」。今のところそのＡＣＴ ＩとIIが出てて、IIIが待ち望まれるとこだけど、その前にうれしいお知らせ。アニメ・イクサー１のメイキング版が、12月20日に発売されることになった。タイトルは『デイドリーム・making of Iczer I』。

スタッフはもちろん、原案・監督・総作画監督の平野俊弘、原案の阿乱霊、とプロデューサーに三浦亨のメンバー。

内容は、タイトル・ソングのレコーディング・シーンや、ＡＣＴ１、２を計15ぐらいのアクション・シーン中心に編集したものとか、ＡＣＴ３の予告編なんかも入ったりする。ビデオの進行役に、デフォルメした渚（左の写真ね）が、きゃーいくも動いたりしてくれるわけだ。このキャラは『レモンピープル』(久保書店）でも同じみね。25分。J.A.V.N.5000円

▶ビデオの予約特典は、ポスターとステッカー(予定)。

Dragon Gym

おニャン子エクスプレス

虫メガネで見てね!

ますます絶好調!!!

さてこの「おニャン子エクスプレス」も早や始まって４回目をむかえたが、情報はますます微に入り細に入り、濃度を増すばかりである。さすが本誌が協力してるパソコン通信“ＥＹＥ－ＮＥＴ”だけあるぜ!って ことで、今月もいくよっ。

〈放課後ニャンニャン　11／25〉

＊先日もちょっとお知らせしたけど、来年のフジテレビ“新春スターかくし芸大会”で、おニャン子の晴着姿が見れるって言ったけど日曜日がその撮り。晴着を着てみんな大はしゃぎ。そして！　きれーなんだゾ。もひとつお楽しみは“お先に失礼”のかくし芸用の替え歌。乞うご期待!

＊金曜日はニッポン放送の“東京ベストヒット”の日。タニャン終ったあとメンバーの３人は、フジテレビの食堂でニッポン放送行くまで時間つぶすんだ。先週なんか麻子ちゃん偉いの。まわりでみんなが遊んでる間１人で黙々と漢字練習帳でお勉強。4ページも反対熟語やっちゃった！

〈放課後ニャンニャン　11／21〉

＊先日11／14に21歳の誕生日を迎えた里歌ちゃん。ますます大人っぽくなっちゃったりして。ディレクターの笠井さんに「誕生日プレゼントは何がいい？」って聞かれて「マンション！」なんて答えてさすがの笠井さんもあ然！

＊きのう夜７時30分からニッポン放送の銀スタで“アイドル夢工場師走の大運動会”が行われたんだ。惠利ちゃん、惠規ちゃん、秋絵ちゃんといったおニャン子ＯＧそして麻巳ちゃんの他“あぶない夜”の収録でやって来たゆうゆと美奈代も参加。さゆりちゃんも登場していきなり同窓会で大騒ぎの運動会デシタ。この模様は来週の“夢工場”で放送するヨ。

〈放課後ニャンニャン　11／20〉

＊先週、麻巳ちゃんは雑誌“ＢＯＭＢ”の取材で箱根に行ってきたの。行く前に小型のスーツケース持ってニコニコしながら「この中にはゲームがいっぱいなの。がんばって遊んで来ま～す！」って出かけた。結局、その晩フィーバーしたのはご存知“大貧民”。「麻巳ちゃん大富豪になれたの？」とゆー質問に「私、こう見えても強くて、ほとんど大富豪だったの。それに一度大貧民から大富豪に成り上がっちゃったんだから！」だって。いやはやおみそれしました。

＊早耳情報だけど、満里奈ちゃんの第２弾シングルが来年１／１発売とゆーウワサ。タイトル決定次第お知らせするからお楽しみに。

〈放課後ニャンニャン　11／19〉

＊きのうのタニャンの“被害者はおまえだ”のコーナーで、わさびベットリのおすしを食べさせられた和子ちゃん。おもっきし辛そーな顔したけど、実はあれ演技。本当は辛いもの大好きで、辛いものに強いから「あれくらいへーキ」だって。激辛ブームの最先端！

〈放課後ニャンニャン　11／18〉

＊きのうのタニャンの“腕相撲クイズ”で優勝して賞品に真っ赤な自転車をもらったルリちゃん。「私、腕相撲弱くて勝ったの初めてで大感激！クイズ付きだから勝てたって感じ」と大喜び。ただ、自転車は、中２の時以来乗ってないんだって。家の前のすごい坂の所で止まり切れずに転倒して、３針縫うという事故の経験者。それ以来、自転車敬遠してたけど、これを機会に乗るってはりきってた。

＊さゆりちゃんはソロコンサート中で、土日は地方へ行って忙しい日々。それなのにきのうタニャン終って「私、これからモッズのコンサート行くんだ！」だって。いつもパワフルなさゆりちゃん！

〈放課後ニャンニャン　11／17〉

＊さゆりちゃんが先日アメリカをバイクで横断したでしょ。その写真集がついに12／10発売。そしてビデオが12／12発売。バイク姿のさゆりちゃんのりりしさはハンパじゃない！　お楽しみに。

＊フジテレビ“新春スターかくし芸大会”におニャン子ＯＧの美香ちゃんとその子ちゃんが出演するよ。美香ちゃんは歌舞伎、その子ちゃんはマジックを披露。おニャン子の着物姿も見られるゾ！

〈放課後ニャンニャン　11／14〉

＊タニャンで“技ありっ！“歌ってるうしろゆびさされ組、金と銀のスカートとリボンかわゆいね。そしてバッチをいっぱいつけてるでしょ。それぞれ８コもつけてんだよ。しかし！　あの歌はうしろゆび２人だけを見て楽しむには惜しい。そう、後ろで踊ってるおニャン子達に注目して欲しい。振りがオモシロイから２人組になってハッキリ言って遊んでるよ。特にさゆりちゃんと静香ちゃんの２人！　しっかりマークだよ。

＊智子ちゃん、きのうのタニャンで眼帯してたでしょ。モノモライになっちゃったんだ。その前の日は顔におできが…。季節の変わり目年頃の女の子はデリケートなの。

ハニワ庵跡の

ヒミツ探索隊

おもちゃのカンヅメのナゾを解く!!

むやみにミニカー買いすぎて、今夜もシャケ弁当がうまいぜ！と、忘れた頃にやってくるまじめな大ボケが私です。ところで、「ヒミツ探索シリーズ」って覚えてるかな？今月はこの私が“ひとり探索隊”になって、おもちゃのカンヅメにスポットを当ててみたぞ。

▲2代目。いかにもカンヅメってかんじがいい

あれは忘れもしない小学3年の秋の遠足の時だ。おやつに買った森永チョコボールを開封した私の指は震えていた。もちろん、帰ってすぐ私がその金のクチバシを郵送したのは言うまでもない。クチバシをピョコッと開けた瞬間と、送られてきたカンヅメを缶切りでギーコギーコしてる時の天にものぼるような快感は、いまでもよおく覚えている。

◀3代目。この時から女のコ用も。

森永のチョコボールが初めて世に出たのは昭和42年の2月（ちなみに当時30円だった）。3月からは早くも“おもカン”のキャンペーンが開始された。おもカンの中身のおもちゃは、この時以来（空白時代をのぞいて）半年〜1年のサイクルで入れ替わっているのだけど、ここではおもカン自体の歴史を見てみる。昭和43年12月までが、初代おもカンで、パイン缶くらいの大きさのブリキ缶に、ぎっしりおもちゃがつまっていた。51年8月まで続いた最長寿の2代目も、ラベルが違う以外、初代とほとんど同じ。そして、

▲5代目。通称“くるくる缶”。寿命は約2年半で2代目につぐ長さ

51年9月から54年3月まで、おもカンは一時的に消滅する。かわりに「玉手箱」という発泡スチロール製の箱がいくつも重ねてあって小物入れになるやつや、「たまごのたまご」というプラ製たまごの中におもちゃが入ってるものが、キャンペーンに使われた。しかしどうも人気がイマイチということで、54年4月に〝おもカン〟がリバイバルする。すなわち、

▲びっくりCAN缶(男)とミラクルCAN缶(女)

おもカンの逆襲である。この3代目は、ひと回り小ぶりになって、ジュース缶のように、上部から指であくようになった。4代目は同年9月からで、3代目とはラベル違い。57年スタートの5代目は、缶をとり巻いた4段のラベルがくるくる回るのが特徴だ。そして59年9月に登場した6代目で、残念なことについに材質がブリキからプラに変わってしまった。現在は61年9月からの“のびのびカン”というやつ。こうして、〝おもカン〟は受難にも似たような変遷をつづけながらも、今でも毎年約10万個が全国のチビッコたちのもとに届けられている。クチバシの緊張感は不滅だ。

▲現在は7代目。缶が伸び縮みする

第一回

雨宮じゅんの

RCの友

新連載!! 内気なM少年とRCのことなら雨宮先生におまかせ

今、最も走らせてみたいオフロードRCカーの新作といえば、とにかくヒロボーの「エイリアンMID4」だ！　4WDマシーンとしては前作の「ゼルダ」で大成功をおさめているだけに、その走行性能はほぼ100%満足の行くものにちがいない。最近の流行として1/10スケールオフロードマシーンはエアロダイナミックを重視したフルカウルボディーに4駆の足まわりを持つ。多少なりともSFっぽいスタイリングが主流になりつつある。東京マルイの「ザ・ニンジャ4WD」も似たようなコンセプトのマシンだ。実車のバギーカーに近いスタイリングの数年前のオフロードマシンと比べればなんとユニークなフォルムではないか！

♥雨宮じゅん先生は、「愛を夢みて…」「女の園に咲く花は…」「ブルマーシンデレラ」（いずれも久保書店）などの単行本で御高名なマンガ家!!本誌特別編集「福袋」にインタビューが載ってるよ。

ひええーっっ
だめえっ！よけきれないっ!!
！
シュウ
シュウ
シュウ
シュウ
ふー 助かった……
ドドドドゥン
……ウーム……
つーーんだ
「自分の身は他人で守る」が私の主義なのさっ！
バカヤロー 裏切り者ーっ クソ馬ーっ
とにかく旅は始まったのだ…!!

ぴくっ

わーーーっ
やっとこさ
アゾルバの
城が見えた

バウッ？

どうした？
エルビス…

ブルルルル…

なっ

何よ！
今の！

いっ

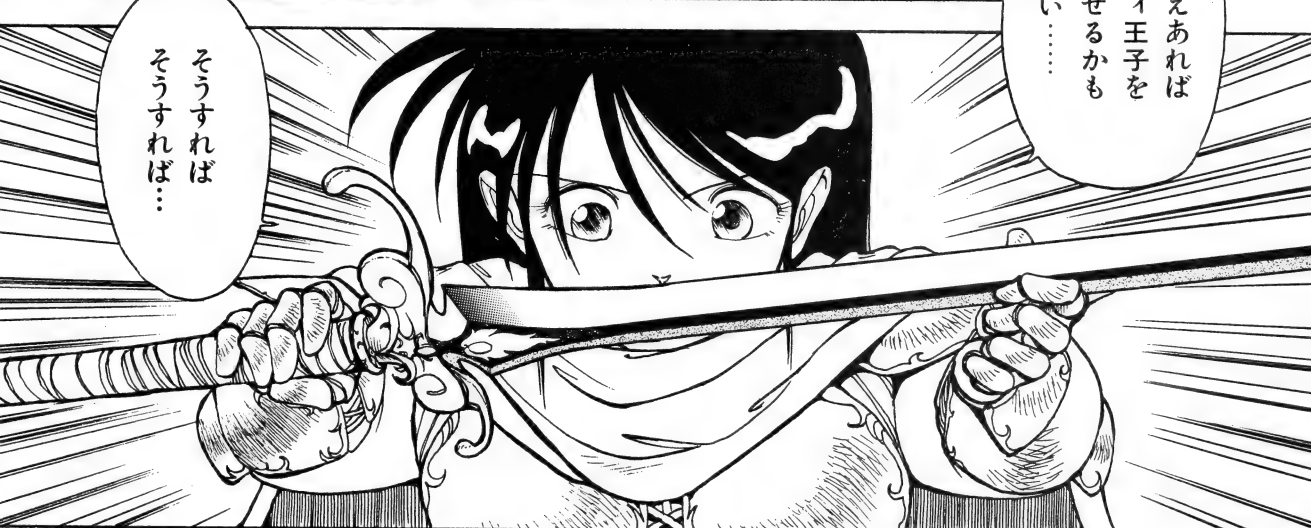
オロ

ふんふん
玉の輿に乗れるかもしれないねっ
エヘヘ
どどどー
いくよ エルビスッ!
アッ!
頼むぞ……
セリナ……

これが…

炎のロッド…

これさえあれば
フレディ王子を
救い出せるかも
しれない……

そうすれば
そうすれば…

名を〈炎のロッド〉
セリナ…
この剣を持って
そして見事
ファン・フレディ王子を
魔王の手から取り返して
来るのじゃ…それが
ロマンシア国王の願い
なのじゃ………

よいな…
セリ

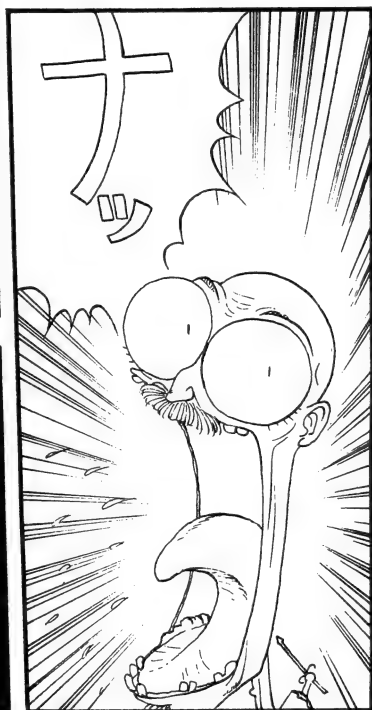
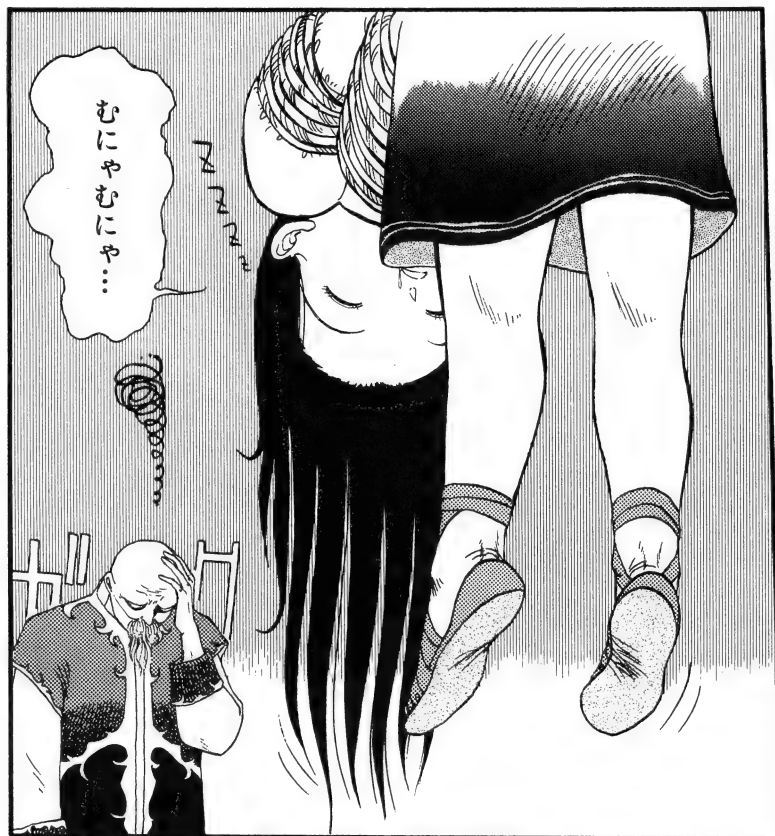
ナッ

むにゃむにゃ…

…フ……

そう…王様は

プル
プル

ス…

判断なされたのじゃ…

今…このロマンシアにいる馬は

このエルビス一頭……

ふん!

そして下働きといえども

セリナ

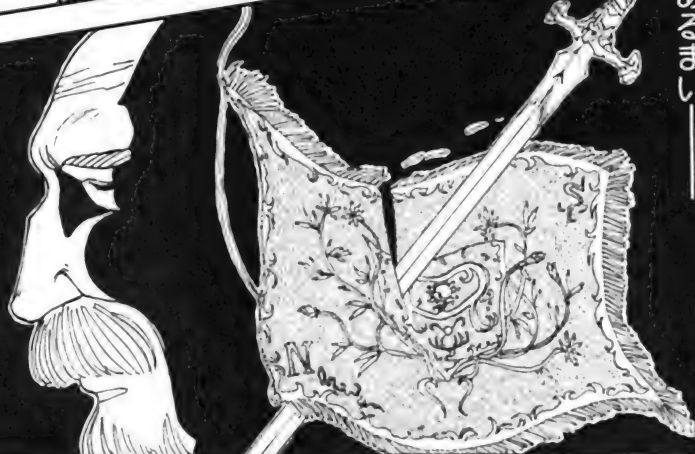
おまえ以外に守備隊員はおらん……

見よ……魔術にたちむかうことのできる剣じゃ……

――邪悪竜ヴァイデスが
復活したのではないかと…

――その昔
我がファネッサ3世国王と
クリフト4世アゾルバ国王様の
兄弟によって地底深くに
封じ込んだはずの奴……

しかし
アゾルバ国王
クリフト4世様は
我らが
ロマンシア国王の
弟君――
――よもや
我がロマンシアに
謀反を企てるはずは
あるまい――
おそらくは

あーーん
やだやだっ！
えーーん
大将ったらすぐ怒るんだもーん
悪趣味じじい〜っ
うるさいっ！
べーだ
ふーんだ
訓練だ
もーんっ
ジタ
バタ
お前は
そんなだから
民衆から
苦情が
来るのじゃぞ
ふん……
とにかくじゃ……
行方不明になった
王子様を追った
守備隊も…
次々に隣国の
アゾルバ領地に
入った所で
消息を断って
しまったのじゃ……

へへぇ〜〜〜っ
ごめんなさい

へへえーっ
ではない

じつはなセリナ
今日は大変な
話をしなくては
ならんのじゃ……

大変な話?

ごそごそ

我がロマンシア国の
ファン・フレディ王子様が
消息を断たれてから

すでに半年が
過ぎてしまった

王子の行方を
追って…

エルピス!

コンニャローーッ!!

大たわけ

バシャ

た…

大将?

またお前は
町の市で…

悪さを
しでかした
らしいな…

チャプ

チャプ

ごし

ごし

ぐふっ

エルビスーッ!!
お前──っ!!

私の夕食まで
たいらげちゃってぇ〜〜〜

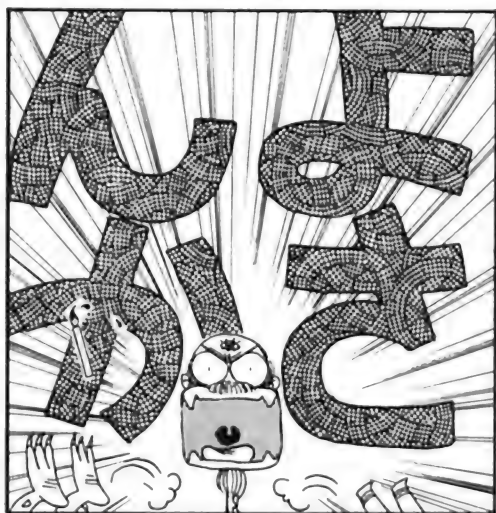
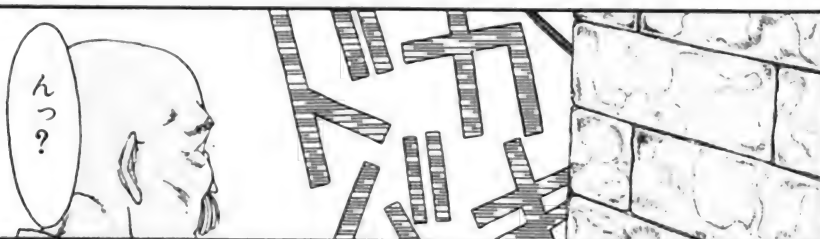
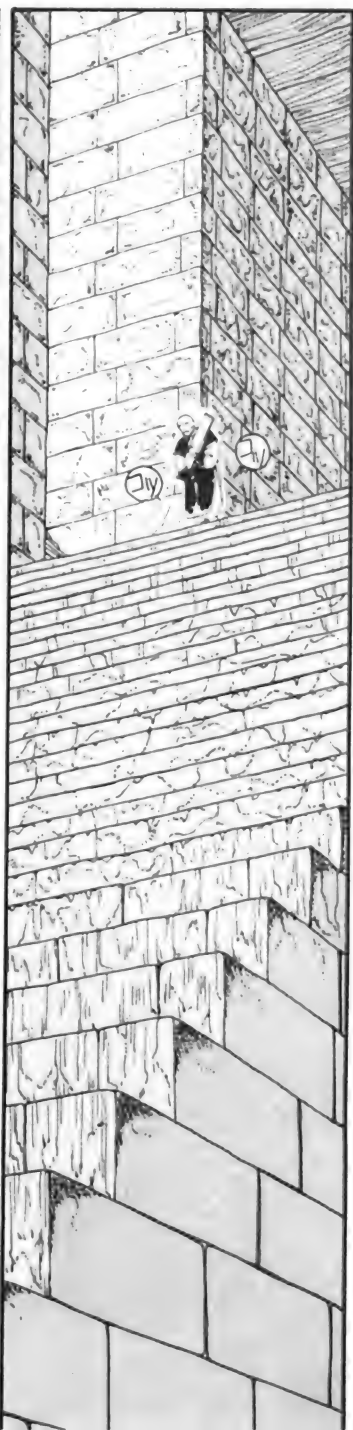
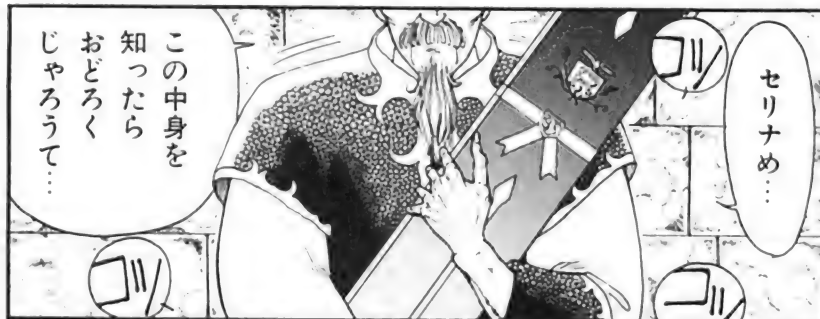
むぐ
むぐ
むぐ
カァーー
知らんぷりんこ
わなわな

破っ
は

ウグッ

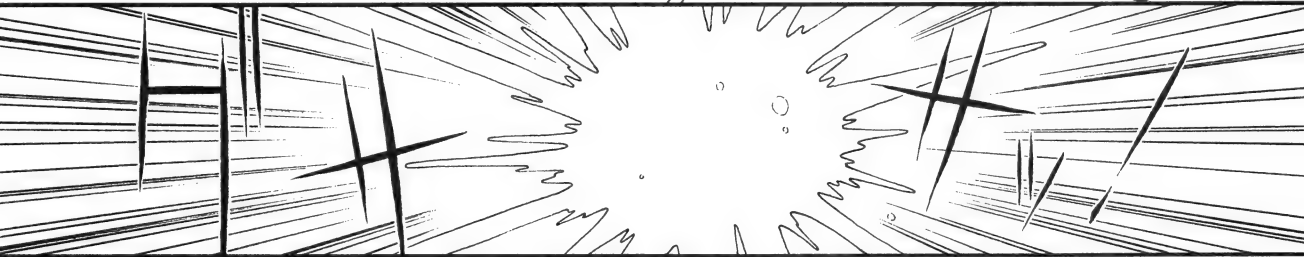
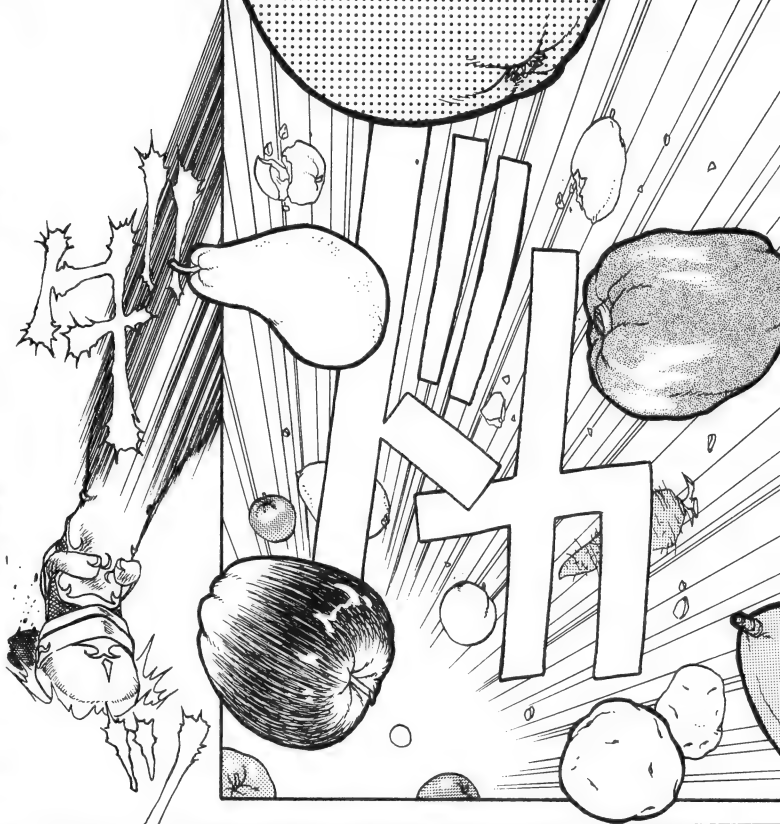
きゃっ!

セリナめ…
この中身を知ったらおどろくじゃろうて…
ゴソ
ゴソ
ゴソ
ドガバキ
んっ？
何をしとるんじゃ？
ん――っ？
ひょこ

日本ファルコムのロマンシアがコミックになって、ついに連載開始!!

Romancia
ロマンシア
浪漫境伝説

第1章 セリナの旅立ち

STORY
寺田憲史
COMIC
円 英智

Directed by CANDY HOUSE

ドカッ
いただきまーーすっ!
べーっ!
うーん
腕をあげたわね……
六つも……
バカーッ
ドロボーッ
このぬすっとけだものっ!!
出ておいきっ
バシ
ビシ
無我夢中っっ!!!
がつ がつ
がつ
がつ
あららーーっっ
カクッ

Romancia
ロマンシア
円英智&寺田憲史PRESENTS

ザワ
ザワ
ザワ
ザワ
ザワ
ザワ

VEGETABLES & FRUIT SHOP

さあさあ
安いよ
安いよ

ドドドドドドド

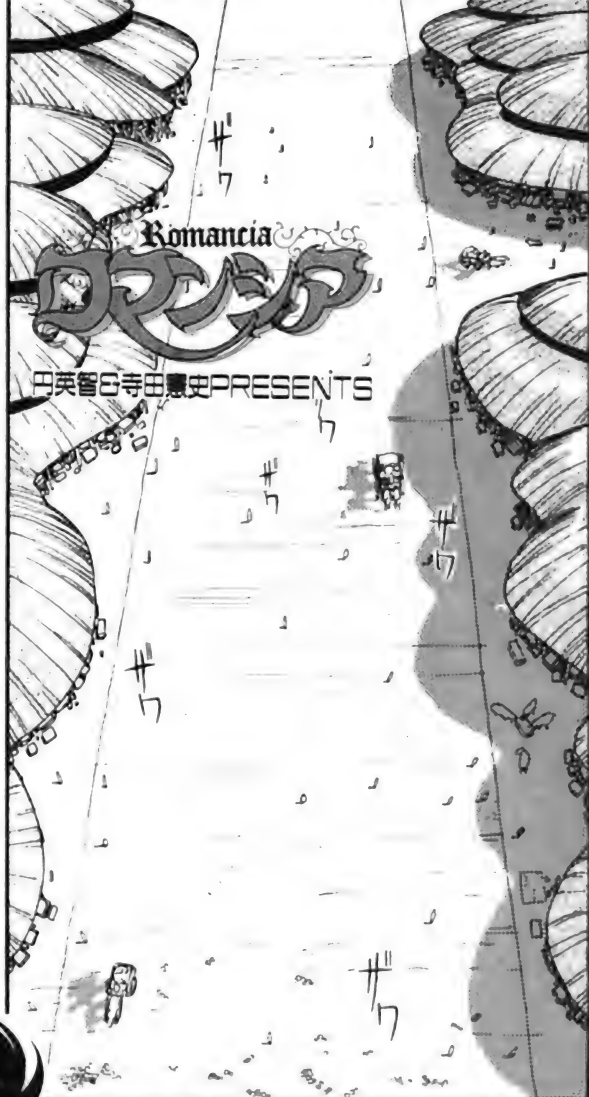
あっ

来たっ!

我らの
天敵!

ドドドドドドド

ドジっちゃ
ダメよ!

バウッ!

ラストチャンス!!

¥3,400分の中古ソフトで新品ソフト ¥9,800分の中古ソフトでディスクシステムと交換できるゾ!!

クリスマス大交換フェアだゾ

新品ソフトと交換したい人は

買取値段の合計が¥3,400以上になるように中古ソフトを送って下さい。新品ソフト1本(発売中のもので、定価¥5,500までのカセット及びディスク版ソフト)と交換します。新品ソフトは第3希望のソフトまで書いて下さい。第3希望まで書かれてない場合は、ソフトが当社に入荷するまでお待ちいただくか、現金を送らせていただくことになります。尚、通常でも新品ソフトが到着するまで2~4週間程度かかります。

ディスクシステムと交換したい人は

買取値段の合計が¥9,800以上になるように中古ソフトを送って下さい。ディスクシステムと交換します。但しディスクシステムが到着するまでに2~4ケ月程度かかります。尚、お送りいただいた中古ソフトがこちらに着いてからすぐにソフト受領書を送ります。ディスクシステムの到着が待てなくなった場合、受領書を返送していただければ、ただちに到着ソフト分の現金を送ります。※ディスクシステムの送料は着払いとなります。(千円程度)

現金にしたい人は

ちがう種類のソフトを必ず5本以上まとめて送って下さい。買取値段相当分の現金を送ります。尚、現金の到着まで20日程度みて下さい。

やっぱりファムが一番得だネ!

注意▶必ずお父さん、お母さんに読んでもらおう!

❶商品は、メーカーの製造遅れなどによって提示期間より納期がかかることがあります。❷希望ソフトは必ず1つの新作ソフトに対して3種類第3希望までお書き下さい。3つのうちのいずれかを送ります。第3希望まで書かれてない場合、未発売のソフトを希望された場合は、ソフトが入荷するまでお待ちいただくか、あるいは当社の判断で現金を送らせていただきます。❸交換の場合、送られてきたソフトが¥3,400及び¥9,800以上あっても、おつりは返せません。

<例>あなたが送ったソフトが¥3,600分の時➡新作ソフト1本。¥200は返せません。
　　あなたが送ったソフトが¥6,900分の時➡新作ソフト2本。¥100は返せません。

なるべくぴったりの金額分を送って下さい。尚、¥3,200分しかソフトがない場合など、不足の¥200分を現金や切手に変ることもできません。❹希望品の変更や、新品の返品、再交換は一切受けつけません。希望するソフトはよく考え、また希望に書いたソフトは買わないようにして下さい。但し、万が一新品が不良品だった場合は、同一品と交換します。❺買取と交換はいっぺんには受けつけません。必ず別々に分けて送って下さい。❻きまりが守られてない場合は、当社の判断において、現金にて処理するか、返品致します。保護者の方はよく確認した上で捺印して下さい。

買取値段表 有効期限▶昭和61年12月15日

買取価格 ¥2,200
聖飢魔2
魔鐘
ドラえもん

買取価格 ¥2,000
シャーロックホームズ
たけしの挑戦状

買取価格 ¥1,900
怒
ドラゴンボール
トランスフォーマコンボ

買取価格 ¥1,800
ディーヴァ
キャッスルエクセレント

買取価格 ¥1,700
迷宮組曲
ミシシッピー殺人事件
スーパースターフォース
アイギーナの予言
タイガーヘリ

買取価格 ¥1,600
高橋名人の冒険島

買取価格 ¥1,500
長靴を履いた猫
キングスナイト
オセロ
スーパーゼビウス
スーパーモンキー
テラクレスタ

買取価格 ¥1,400
戦場の狼
マッピーランド
スーパービットホール

買取価格 ¥1,300
うる星やつら
がんばれゴエモン! からくり道中
スペースハンター
北斗の拳

買取価格 ¥1,200
ソロモンの鍵
東海道五十三次
じゃじゃ丸の大冒険
機動戦士Zガンダム
A S O
4人打麻雀

買取価格 ¥1,100
ゴーストバスターズ
六三四の剣

買取価格 ¥1,000
麻雀
本将棋
ワルキューレの冒険
パチコン
バギーポッパー
バナナ

買取価格 ¥900
サーカスチャーリー
スパイvsスパイ

買取価格 ¥800
ゲゲゲの鬼太郎
スターソルジャー
オバケのQ太郎
スーパーマリオブラザーズ
ポートピア連続殺人事件
バベルの塔

買取価格 ¥700
ペンギン君WARS
ルナーボール
バーガータイム
バイナリィランド
チョップリフター
忍者じゃじゃ丸くん
スカイキッド
おにゃんこTOWN
スクーン
魔界村

買取価格 ¥600
レッキングクルー
スペースインベーダー
忍者ハットリ君
10ヤードファイト
五目ならべ
けっきょく南極大冒険
バードウィーク
フラッピー
ビーウィング
ベースボール
ドラゴンクエスト
影の伝説
ツインビー
シティコネクション
テニス
ディグダグ2
アトランチスの謎
スーパーチャイニーズ
グーニーズ
1942

買取価格 ¥500
ドアドア
カラテカ
マイティボンジャック
アイスクライマー
ソンソン
ブーヤン
バトルシティ
エレベーターアクション
パックランド
バルーンファイト
サッカー
グラディウス
ギャラガ
マッハライダー

買取価格 ¥400
ジャイロダイン
タッグチームプロレスリング
スペランカー
ルート16ターボ
ディグダグ
バルトロン
ボンバーマン
ロットロット
アーガス
ジッピーレース
スターフォース
スカイデストロイヤー
忍者くん
いっき
キン肉マン
ドルアーガの塔
マグマックス

買取価格 ¥300
テグザー
パックマン
マッピー
ヴォルガード2
ハイドライドスペシャル
スパルタンX
ワープマン
F1レース
ちゃっくんぽっぷ
マクロス
セクロス
頭脳戦艦ガル
フロントライン
マリオブラザーズ
ゼビウス
エキサイトバイク
ポコスカウォーズ
チャレンジャー
チャンピオンシップロードランナー
ダウボーイ
ギャラクシアン
ロードファイター
ハイパーオリンピック
ゲイモス
スターラスター
ロードランナー
ハイパースポーツ
ピンボール
イーアルカンフー
アーバンチャンピオン

買取価格 ¥200
エグゼドエグゼス
フォーメンションZ
ポパイの英語遊び
スーパーアラビアン
ドンキーコングJrの算数遊び
アストロロボササ
フィールドコンバット
エクセリオン
クルクルランド
ナッツ&ミルク

買取価格 ¥100
ポパイ
ドンキーコングJr
ドンキーコング
デビルワールド
ドンキーコング3
ハンゲリングベイ

注▶この価格は昭和61年12月15日までに送る場合(消印を基準にします)にのみ有効です。16日以降の値段は電話で必ず確認してから送って下さい。確認なき場合は返品することがあります。 買取値段確認電話▶03-862-9184

FAM ファミリーメイト
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 東邦センタービル301

お問い合わせデスク→03-862-9190(代)
受付時間▶月~金 AM11:00~PM5:00
※5時以降はテープによる情報テレホンとなります。

送り方

申込書の各項目を記入の上、必ず保護者にはんこを押してもらい、ソフトといっしょに宅急便か郵便で送って下さい。尚、申込書は必ずすぐわかる所に入れておいて下さい。

送り先

〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 東邦センタービル301
ファミリーメイト「ファミコンソフト係」

※保護者氏名は必ずお父さん、お母さんに書いてもらい、はんこを押してもらって下さい。

申込書 1.買取 2.ソフト交換 3.ディスクシステム交換 (1、2、3、どれか○をつける)

(コンプティーク1月号)

ふりがな / 名前	年令	君が送るソフト			
		名 前	買取金額	名 前	買取金額
	オ				
保護者氏名	保護者認印 印				
住所(〒)					
	電話番号				
希望新品ソフト3つのうちから送ります。					
●第1希望	●第2希望	●第3希望	合計の金額¥		

※申込書が無い人は自分で作って下さい。自分で作った時は必ず「コンプティーク1月号」と書いて下さい。

腕の見せどころだ！ やってみせてくれ、ライ!!

い……
いや
君の方が
その…
はは
勇敢だよ
?

ライ！
そうか
神殿はもう…
バサ
バサ

エルギーザが
魔物に攻撃を
しかけるわ！

第1部第12話・完　　次号（1月8日発売）につづく!!

ロゴロ…

いっ…

痛むか?

……

▲てれてるだけです…

クックックッ

どうした?

いや…
君をみてると
故郷の友達を
思い出してね…
スタンっていって
気のきく奴だ

その女も
男まさり
なのか?

けっかい
け…
結界が!!
ぐオっ
キショー! ページがたりねェ!!

エルギーザが異端ではない!!

おのれらが異端だったのだ!!

だまれ!! 父のかたき!!

真の理をわしは求める!!

異端が理か!

ブーン
ブーン

おまえの無知を責めはせん!!

チャッ

ふっ
わが力…
おもいしれ

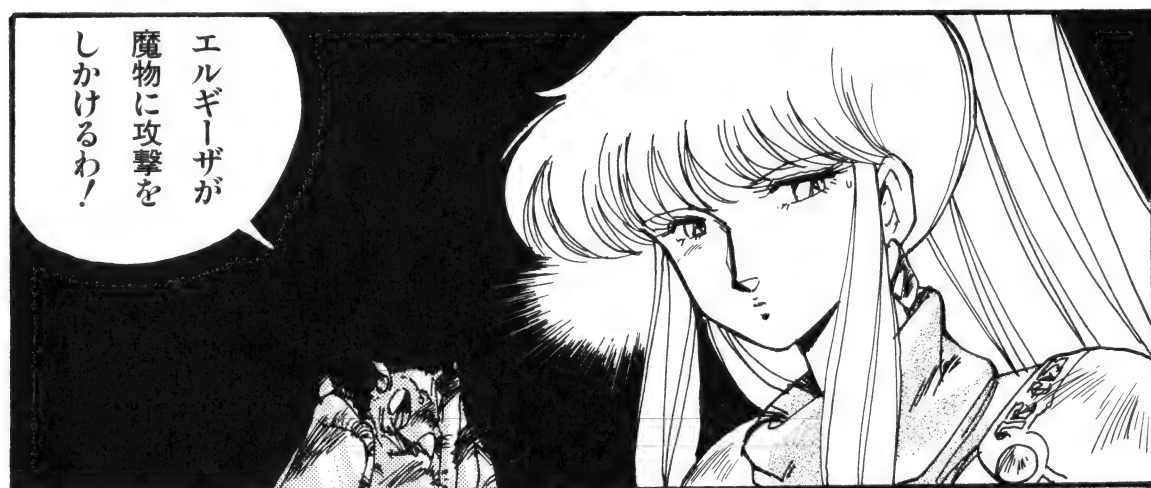
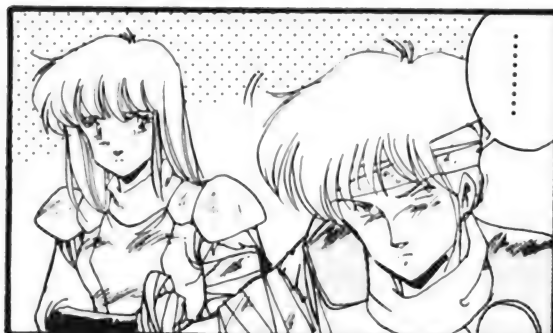
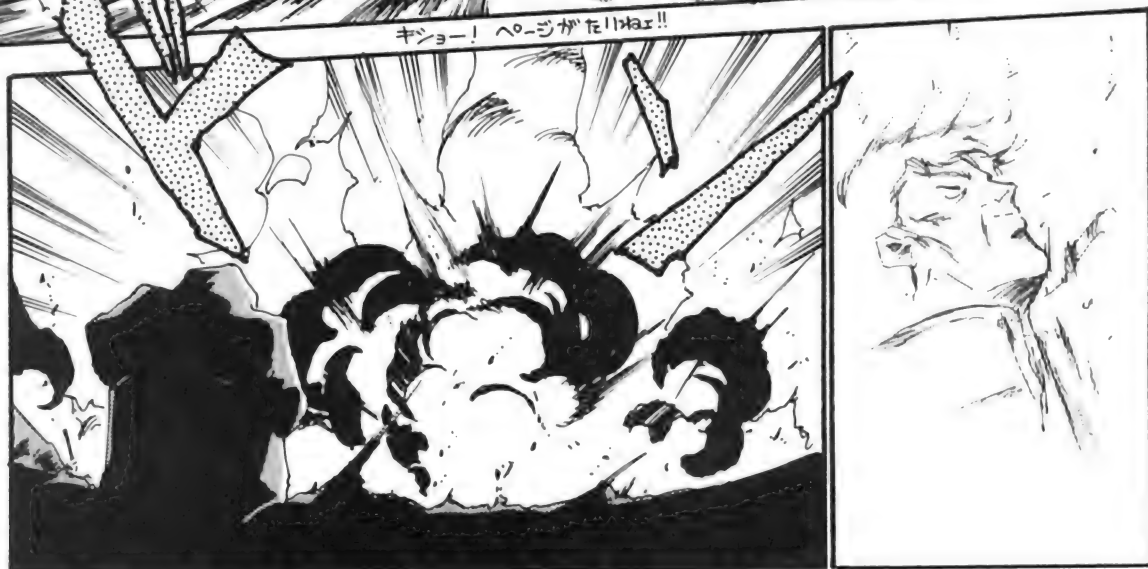
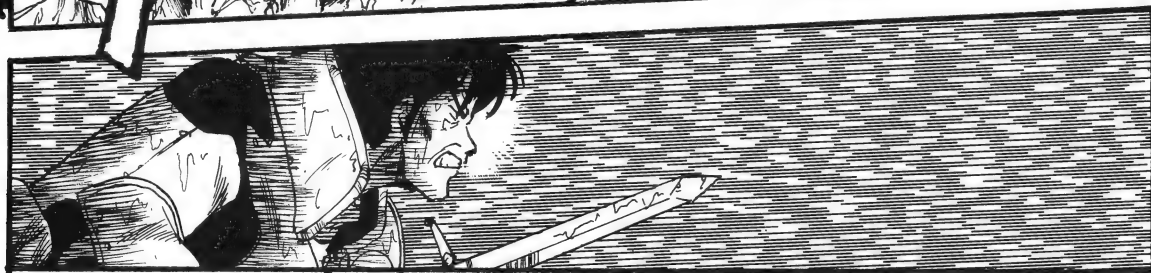
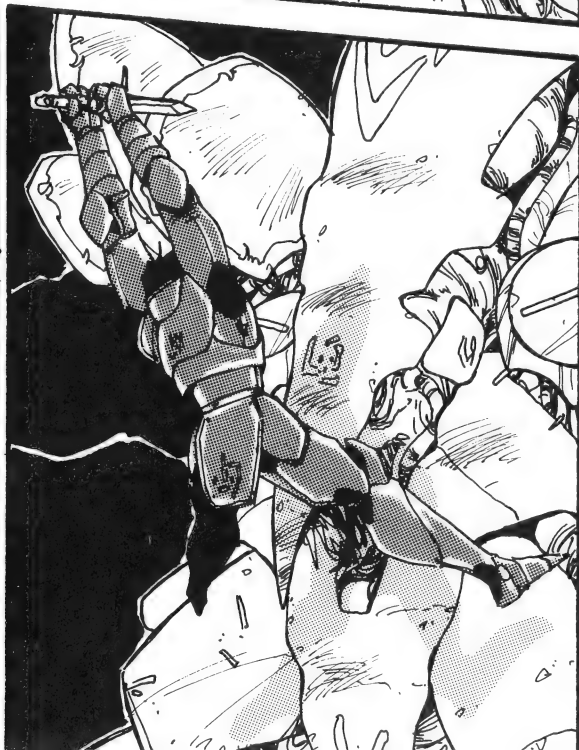
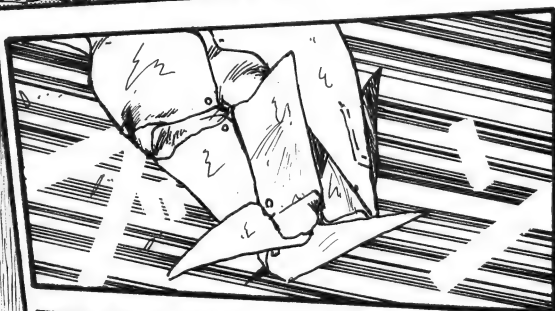
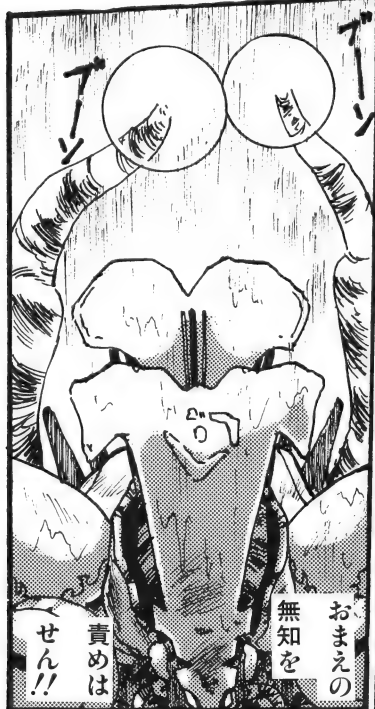
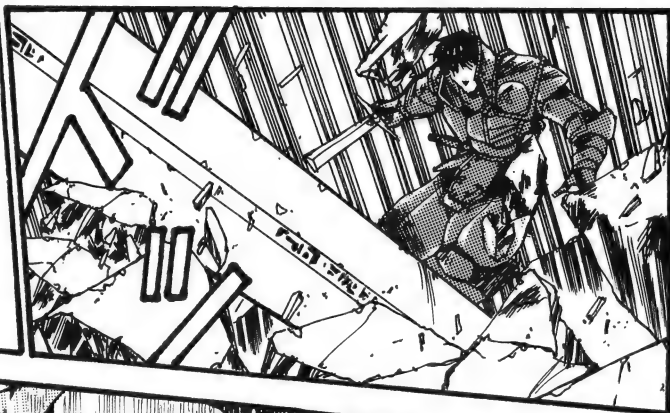
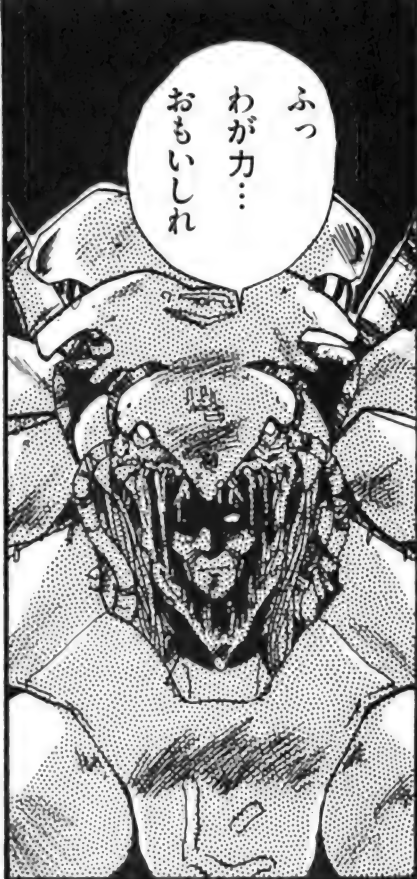
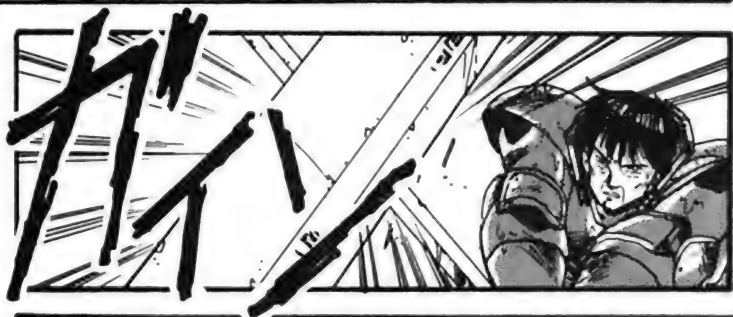
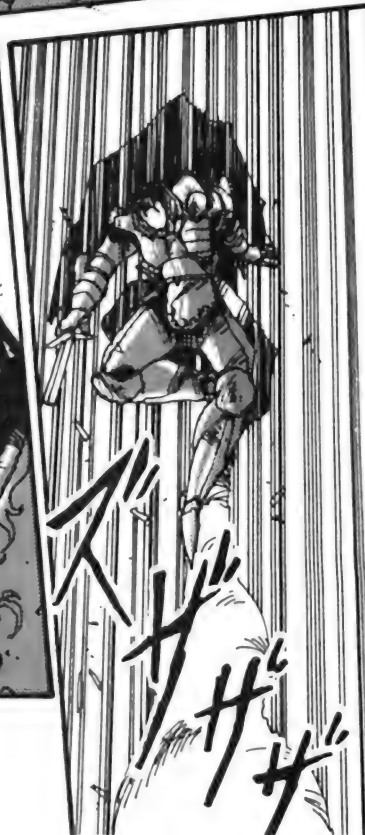
うおおおおっ

ガイン

ぐっ!!

ズザザ

それほど…
王座がほし
いか!

ふ…
王の座など!!

殿!!
ご油断めさるな!!

来おったか
ヴァリス!?

また魔法かー

魔法は力だ!

うぎゃああ!!

はー

はー

はー

レイダル！
どこだっ!!

はー

ヴ…
ヴァリス様…

なに!?

申し上げます
アウレリアス様からの
伝令です
〝すぐに撤退されよ〟と

それだけか?

は

わしの見えぬ所で
何かの力が
働いておる

それが
トゥールの
答だと
いうのか

もはや
これを使うしか
あるまい

しっ……
しかし…

この異変
みずからの手で
静めてくれるわ!

ドシッ

はっ

ギェアアァ

!?

ラ…ライ!!

う～～ん
こんな主人公らしい
登場のしかたは
マンガはじまって
以来だァ・・・

うん うん

はは・・

リセリック!!

長いつき合いじゃないか……なあ セラス

ガシャ

ガシャ

ガシャ

てめエら……

チャ

来やがれエっ!

はぁ

はぁ

セラス！
きりがない!!
ここはオレにまかせて……

リセリック

そんなことはできん!!

犬死にしてェのか!!

何のためにここまできた!?

なぜ地位も名誉もすてて奴を追っている!?

行って自分自身で確かめてこい!!

ドカ

くそォ
あっ
きゃあっ
セラス!!
貴様らァ
ダッ

………奴ら…
たしかに追討隊の
ロギンだぞ！

だが様子が
おかしい！

すると例の
奇病か…

たぶん

ガアアアアッ

くっ!!

ガッ

ドドドッ

!!

逃げ足には
自信あんだぜ！
！
……もう
トゥールに
来たのも
彼女がきっかけ
だったんだよな
……
お調子者は
早死にするかもね
……

？

旅人が
魔物憑きに
襲われているわ

シュウウウ

ここにいて！
様子を
みてくる

待って

ん？

気をつけて
相手はもう
人間じゃ
ないのよ…

………
イエルファンの
特訓
無駄じゃないさ

それに

あ…

ズルズル
バシャ
バシャ
バシャ
バシャ
ザッ
はっ
はっ
アレス・ファラン・ドゥのしゃれこうべは今　神殿にある
神殿へ行け
アレスの霊を
鎮めるのだ
憎悪が集まっている……
ファーッ

殿！兵どもが
妙な噂を……
ニジャ隊が狂ったように
殺し合っていたと…

ガタ

異端の魔法を
用いた報いだと
いう者も…

………

申し上げます！
ただ今　王城が
炎上中とのこと…!!

何っ!!

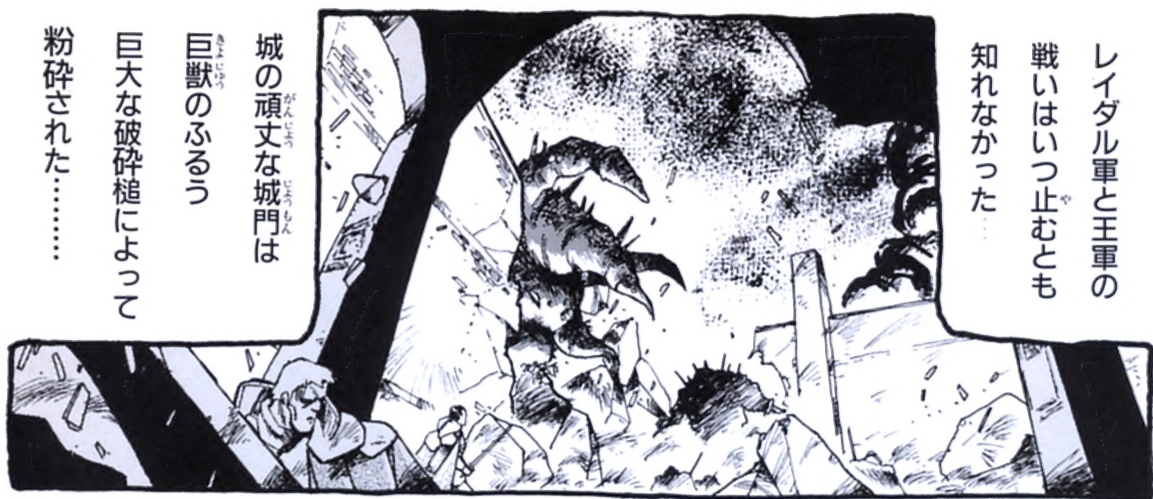
ばかな！

財宝が…

ザワ
ザワ

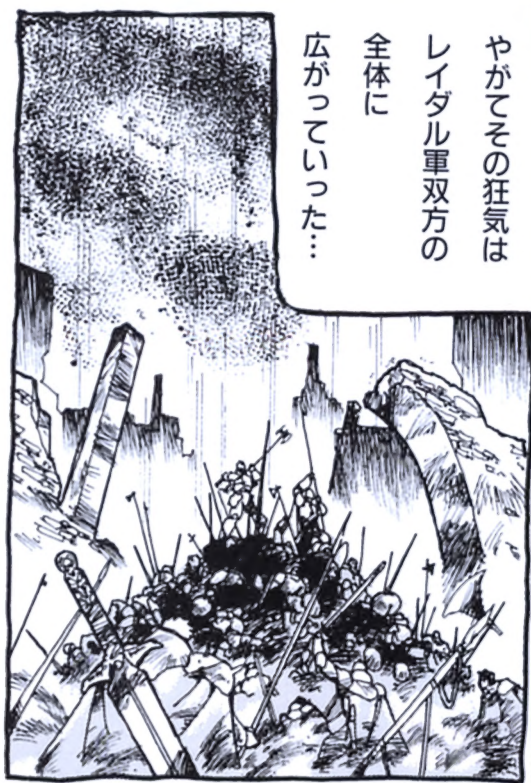
王党軍左翼の展開はどうなっておるか!!
報告がこない!? 伝令をだせ 伝令を!!
ゲラン殿からも連絡が絶えたというではないか!!
いや ゲラン殿はこちらに向かっていると…
右翼のヘンケル隊が壊滅だと!? ばかな あそこには敵はおらんのだぞ!!
とり乱すな!! 確実な報告だけをまとめよ!!
戦いは続いております ただ戦況が把握できんのです
敵のかく乱か?
ザワ ザワ
混乱に巻き込まれているのは我らばかりではありません 敵もしかり……

レイダル軍と王軍の
戦いはいつ止むとも
知れなかった…

城の頑丈な城門は
巨獣のふるう
巨大な破砕槌によって
粉砕された……

守りの要である
大小の戦塔は
雷の直撃によって
その基部を残す
のみとなっていた…

しかし状況はさらに
混沌の様相を呈していた

南方より進軍してきた
ニジャ隊が　敵味方の
区別なく　狂ったように
暴れはじめたのである

やがてその狂気は
レイダル軍双方の
全体に
広がっていった…

――それはもはや戦争ではなく
殺し合いであった

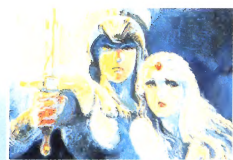
神星記ヴァグランツ
Vagrants

story:ヴォクソール・プロ
art:麻宮騎亜

SECT:12 野望の終焉

幾多の伝説（ストーリー）が君の心（ハート）を疾駆（ブレイク）する。

リーン城“石の王”の伝説

イザンデ侵攻の前に、平和な象徴リーン城は崩壊し、王は牢獄深く石となって眠らされている。王はドラゴンを倒すための何かを知っている。

キングスナイト Special

近日発売！

君の目の前にあらわれる４つのステージ。それぞれのステージから４人の勇士——レイジャック、カリバ、バルーサ、トビー——が登場し、最終ステージへとむかう。各勇士が戦闘をくりひろげるステージ１～４に隠されている12の地下迷宮と12の伝説……。そして最終ステージで４勇士は、フォーメーションを組み竜王に戦いを挑む。ここは、竜王の居城！　地上部分は、スムーズスクロール。敵モンスターは50種類以上。220以上の画面数。至上のRPG「キングス・ナイトスペシャル」がいま、その全貌を明らかにする！

［適合機種］PC-8801mkII/SR/MR/FR/TR　X1シリーズ(5′2D, TAPE版)〔予定価格〕￥6,900

MSX MEGA ROM

MSXマークはアスキーの商標です。

キングスナイト

KING KNIGHT

４人の勇士がそれぞれの戦いをくぐりぬけ、最終目的へと向ってフォーメーションを組む。名づけて、フォーメーションロールプレイングゲーム。

［定価］￥5,900(RAM16K以上)

好評発売中！

ゲーム内容に関する御質問は、往復ハガキにてお問い合わせください。
ユーザー・サポート　TEL.03-545-3519
（月～金AM9:30～12:00　PM1:00～6:00）
※通信販売ご希望の方は、機械名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留でスクウェアまでお申し込み下さい。

SST

SQUARE 株式会社スクウェア
〒104中央区銀座3-11-13 TEL03-545-3519

凸版印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌13977—1

昭和61年7月3日第3種郵便物認可

☎03-238-8523(販売部)